



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

디자인학 박사 학위논문

Animated GIF(반복형 동화상)를
활용한 천자문(千字文)의 시각 기호
해석

Utilizing Animated GIF for Interpretation of
Visual signs for
Thousand Character Classic

2018년 2월

서울대학교 대학원
디자인학부 시각디자인전공
리 강

Animated GIF(반복형 동화상)를 활용한 천자문(千字文)의 시각 기호 해석

지도교수 김 수 정

이 논문을 디자인학 박사 학위논문으로 제출함
2018년 2월

서울대학교 대학원
디자인학부 시각디자인전공
리 강

리 강의 박사 학위논문을 인준함
2018년 2월

위 원 장 윤 주 현 (인)

부위원장 백 명 진 (인)

위 원 김 수 정 (인)

위 원 채 정 우 (인)

위 원 하 준 수 (인)

국문초록

본 연구는 천자문 안에 담겨 있는 지식, 철학과 가치관을 더욱 많은 사람들에게 알려주고 싶은 계기로 천자문을 시각 기호로 해석하고 이를 Animated GIF(반복형 동화상)를 활용해 표현한 연구이다.

천자문(千字文)은 중국 양(梁) 나라의 주흥사(周興嗣)가 무제(武帝)의 명으로 지은 사언 고시(四言古詩) 책이며 주로 인문, 역사와 철학으로 분류하여 그 내용을 간결하게 표현하였다.

그래픽 디자인은 문화현상을 대변하는 유형적(有形的) 산물이며, 시각 기호를 탐구해가는 무한한 기호 작용 과정으로 이해되어야 하기에 기호학적 대상이다. 따라서 천자문의 기호학적 접근은 시각 기호의 다의적인 의미구조에 대하여 보다 구체적이고 분석적인 해석을 가능하게 한다.

인터넷을 중심으로 오늘날의 수용자들은 예전과 비교하여 훨씬 진화된 콘텐츠에 쉽게 노출되어 있기 때문에 단순한 형식과 구조를 가지는 콘텐츠에 주목하는 시간이 짧아지고 있다. 따라서 짧은 시간 내에 관객의 정서적 감응을 유도하는 것이 매우 중요해졌다. Animated GIF(반복형 동화상)는 모션그래픽스(Motion Graphics)의 한 종류로서 5초 내에 효율적으로 정보 전달이 될 수 있다. 내용을 압축하여 스토리텔링이 약화될 수 있는 반면에 무한 반복(endless loop)을 통해 핵심적인 시각 조형요소를 강화하고 전달하고자 하는 요지를 신속히 전달할 수 있을 뿐만 아니라 관객의 호기심을 유발하여 주목받는 시간을 증가할 수 있다.

본 연구의 진행 내용 및 방법은 개략적으로 다음과 같다.

우선, 천자문에 대한 고찰과 연구이다. 선행된 연구 자료와 관련 문헌을 통해 천자문의 기원 및 내용을 알아보고 이들을 분류하여 천자문의 연구 범위, 특성 또한 해독에 대하여 살펴보았다.

이어서 저자가 천자문을 연구하는 과정에서 취득한 새로운 견해들을 더욱 합리적으로 해석하였고, 동양의 철학이 담겨 있는 천자문과 서양 철학인 기호학의 조화를 통해 천자문을 새로운 시선으로 해독하기 위해 기호학을 도입하였다. 퍼스 기호학의 삼원적 기호학을 통해 시각 기호를 이미지 시각기호, 텍스트 시각 기호, 이코노 텍스트 시각 기호로 분류하여 이를 통해 천자문에 대한 시각 기호 해석을 하며 천자문을 도상화(圖像化)하였다.

이와 함께 Animated GIF의 기술적 배경을 제시함으로써 천자문의 전고(典故)적, 요약적, 교육적 특성을 근거로 Animated GIF를 활용한 천자문의 필요성을 제시하였다. 그리고 모션그래픽스의 구성요소를 통해 천자문을 표현하는 Animated GIF의 표현 요소를 도출하며 이를 통해 Animated GIF를 활용한 천자문 표현을 진행하였다.

연구 결과를 보면 Animated GIF를 통해 표현한 내용은 천자문의 제1구절 천지현황(天地玄黃), 우주홍황(宇宙洪荒)부터 제18구절 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)까지이다.

주요어 : 천자문, 시각 기호, Animated GIF

학 번 : 2015-30762

목 차

1. 서론	1
1.1. 연구배경 및 목적	2
1.2. 연구범위 및 방법	4
2. 천자문에 대한 이론적 고찰	7
2.1. 천자문의 기원	10
2.2. 천자문의 내용 및 분류	11
2.3. 천자문의 특성	15
2.4. 천자문의 해석	18
3. 시각 기호를 통한 천자문의 해석	31
3.1. 시각 기호와 천자문의 상관관계	34
3.2. 시각 기호에 대한 이해	35
3.3. 천자문의 해석을 위한 시각 기호의 구분	49
3.4. 시각 기호를 통한 천자문의 표현	55
3.4.1. 천지현황(天地玄黃), 우주홍황(宇宙洪荒)	57
3.4.2. 일월영측(日月盈昃), 진숙열장(辰宿列張)	59
3.4.3. 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)	61
3.4.4. 윤여성세(閏餘成歲), 툄려조양(律呂調陽)	63
3.4.5. 운등치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)	65
3.4.6. 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)	67
3.4.7. 검호거궐(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)	71
3.4.8. 과진이내(果珍李柰), 채중개강(菜重芥薑)	73
3.4.9. 해합하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)	75
3.4.10. 용사화제(龍師火帝), 조관인황(鳥官人皇)	79

3.4.11. 시제문자(始制文字), 내복의상(乃服衣裳)	83
3.4.12. 추위양국(推位讓國), 유우도당(有虞陶唐)	87
3.4.13. 조민벌죄(弔民伐罪), 주발은탕(周發殷湯)	89
3.4.14. 좌조문도(坐朝問道), 수공평장(垂拱平章)	93
3.4.15. 애육려수(愛育黎首), 신복용강(臣伏戎羌)	95
3.4.16. 하이일체(遐邇壹體), 솔빈귀왕(率賓歸王)	97
3.4.17. 명봉재수(鳴鳳在樹), 백구식장(白駒食場)	99
3.4.18. 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)	101
 4. Animated GIF를 활용한 천자문의 표현	103
4.1. 모션그래픽스와 Animated GIF	105
4.2. Animated GIF와 천자문의 상관관계	109
4.3. 모션그래픽스의 구성요소	110
4.4. 천자문에 있어서 Animated GIF의 표현 요소	116
4.5. Animated GIF를 활용한 천자문의 표현	120
4.5.1. 천지현황(天地玄黃), 우주홍황(宇宙洪荒)	122
4.5.2. 일월영측(日月盈昃), 진숙열장(辰宿列張)	124
4.5.3. 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)	126
4.5.4. 윤여성세(閏餘成歲), 룰려조양(律呂調陽)	128
4.5.5. 운등치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)	130
4.5.6. 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)	132
4.5.7. 검호거궤(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)	134
4.5.8. 과진이내(果珍李柰), 채중개강(菜重芥薑)	136
4.5.9. 해합하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)	138
4.5.10. 용사화제(龍師火帝), 조관인황(鳥官人皇)	140
4.5.11. 시제문자(始制文字), 내복의상(乃服衣裳)	142
4.5.12. 추위양국(推位讓國), 유우도당(有虞陶唐)	144
4.5.13. 조민벌죄(弔民伐罪), 주발은탕(周發殷湯)	146
4.5.14. 좌조문도(坐朝問道), 수공평장(垂拱平章)	148
4.5.15. 애육려수(愛育黎首), 신복용강(臣伏戎羌)	150
4.5.16. 하이일체(遐邇壹體), 솔빈귀왕(率賓歸王)	152

4.5.17. 명봉재수(鳴鳳在樹), 백구식장(白駒食場)	154
4.5.18. 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)	156
5. 결론	159
참고문헌	165
Abstract	169

표 목 차

<표 1> 천자문의 내용 및 기술 방법	11
<표 2> 소쉬르와 퍼스의 기호학 비교	37
<표 3> 퍼스의 기호 분류	45
<표 4> 기호 표현 유형에 따른 대상과의 특징	49
<표 5> 모션그래픽스의 구성요소	112
<표 6> Animated GIF 속도의 종류	119
<표 7> Animated GIF를 활용한 천지현황(天地玄黃) 우주홍황(宇宙洪荒)의 표현요소	122
<표 8> Animated GIF를 활용한 일월영측(日月盈昃), 진숙열장(辰宿列張)의 표현요소	124
<표 9> Animated GIF를 활용한 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)의 표현요소	126
<표 10> Animated GIF를 활용한 윤여성세(閏餘成歲), 률려조양(律呂調陽)의 표현요소	128
<표 11> Animated GIF를 활용한 운등치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)의 표현요소	130
<표 12> Animated GIF를 활용한 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)의 표현요소	132
<표 13> Animated GIF를 활용한 검호거궤(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)의 표현요소	134
<표 14> Animated GIF를 활용한 과진이내(果珍李柰), 채중개강(菜重芥薑)의 표현요소	136
<표 15> Animated GIF를 활용한 해함하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)의 표현요소	138
<표 16> Animated GIF를 활용한 용사화제(龍師火帝),	

조관인황(鳥官人皇)의 표현요소	140
<표 17> Animated GIF를 활용한 시제문자(始制文字),	
내복의상(乃服衣裳)의 표현요소	142
<표 18> Animated GIF를 활용한 추위양국(推位讓國),	
유우도당(有虞陶唐)의 표현요소	144
<표 19> Animated GIF를 활용한 조민벌죄(弔民伐罪),	
주발은탕(周發殷湯)의 표현요소	146
<표 20> Animated GIF를 활용한 좌조문도(坐朝問道),	
수공평장(垂拱平章)의 표현요소	148
<표 21> Animated GIF를 활용한 애육려수(愛育黎首),	
신복융강(臣伏戎羌)의 표현요소	150
<표 22> Animated GIF를 활용한 하이일체(遐邇壹體),	
솔빈귀왕(率賓歸王)의 표현요소	152
<표 23> Animated GIF를 활용한 명봉재수(鳴鳳在樹),	
백구식장(白駒食場)의 표현요소	154
<표 24> Animated GIF를 활용한 화피초목(化被草木),	
뢰급만방(賴及萬方)의 표현요소	156

그 립 목 차

[그림 1] 천자문 125구절 중 선택된 1-18구절	9
[그림 2] 시각 기호 도출 과정	33
[그림 3] 퍼스의 삼분법 기호 관계	40
[그림 4] The Martin Agency	50
[그림 5] 세마이에프&가이스마	52
[그림 6] IBM, 폴란드	53
[그림 7] 천방지원과 천원지방	57
[그림 8] 우주의 저속도 촬영	57
[그림 9] 일식	59
[그림 10] 월상	59
[그림 11] 하늘의 성좌	59
[그림 12] 회귀선과 사계절	61
[그림 13] 곡식 창고	61
[그림 14] 십이차(十二次)	63
[그림 15] 천간지지	63
[그림 16] 운(云)과 우(雨)의 갑골문	65
[그림 17] 상승과 하강의 기호표현	65
[그림 18] 곤괘(坤卦)	65
[그림 19] 금(金)과 옥(玉)의 금문(金文)	67
[그림 20] 금사강(金沙江) 풍경	67
[그림 21] 곤륜산(昆侖山) 풍경	68
[그림 22] 거궐검(巨闕劍)	71
[그림 23] 야광주(夜光珠)	71
[그림 24] 겨자와 생강의 형태	73

[그림 25] 바다의 파도와 일출	75
[그림 26] 물고기의 어린과 형태	75
[그림 27] 새의 깃털과 형태	76
[그림 28] 복희씨(伏羲氏)와 팔괘	79
[그림 29] 신농씨(神農氏)	80
[그림 30] 새의 날개	80
[그림 31] 창힐이 락난(洛南)에서 만든 28자	83
[그림 32] 갑골문	83
[그림 33] 나조(螺祖)와 한복(漢服)	84
[그림 34] 진시황의 전국옥새(傳國玉璽)	87
[그림 35] 조(弔)와 화살	89
[그림 36] 감옥	89
[그림 37] 주무왕과 성탕왕의 토벌 전군 노선	90
[그림 38] 컴퍼스와 잣대	93
[그림 39] 천칭	93
[그림 40] 황하(黃河)의 형태	95
[그림 41] 오방색	95
[그림 42] 마차 바퀴	97
[그림 43] No 패도	97
[그림 44] 용봉정상(龍鳳呈祥)	99
[그림 45] 인과 화의 갑골문	101
[그림 46] 초의 갑골문	101
[그림 47] 불교 만(卍)자표	101
[그림 48] 황금 팔을 가진 사나이, 1955	106
[그림 49] MTV의 모션그래픽스, 1981~1983	107
[그림 50] YouTube의 광고 스킵 화면	108
[그림 51] Animated GIF와 모션그래픽스의 관계	109

[그림 52] Animated GIF의 표현요소	116
[그림 53] Animated GIF를 활용한 천지현황(天地玄黃), 우주홍황(宇宙洪荒)의 표현	123
[그림 54] Animated GIF를 활용한 일월영측(日月盈昃), 진숙열장(辰宿列張)의 표현	125
[그림 55] Animated GIF를 활용한 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)의 표현	127
[그림 56] Animated GIF를 활용한 윤여성세(閏餘成歲), 률려조양(律呂調陽)의 표현	129
[그림 57] Animated GIF를 활용한 운등치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)의 표현	131
[그림 58] Animated GIF를 활용한 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)의 표현	133
[그림 59] Animated GIF를 활용한 검호거궤(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)의 표현	135
[그림 60] Animated GIF를 활용한 과진이내(果珍李柰), 채중개강(菜重芥薑)의 표현	137
[그림 61] Animated GIF를 활용한 해함하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)의 표현	139
[그림 62] Animated GIF를 활용한 용사화제(龍師火帝), 조관인황(鳥官人皇)의 표현	141
[그림 63] Animated GIF를 활용한 시제문자(始制文字), 내복의상(乃服衣裳)의 표현	143
[그림 64] Animated GIF를 활용한 추위양국(推位讓國), 유우도당(有虞陶唐)의 표현	145
[그림 65] Animated GIF를 활용한 조민벌죄(弔民伐罪), 주발은탕(周發殷湯)의 표현	147

[그림 66] Animated GIF를 활용한 좌조문도(坐朝問道), 수궁평장(垂拱平章)의 표현	149
[그림 67] Animated GIF를 활용한 애육려수(愛育黎首), 신복융강(臣伏戎羌)의 표현	151
[그림 68] Animated GIF를 활용한 하이일체(遐邇壹體), 솔빈귀왕(率賓歸王)의 표현	153
[그림 69] Animated GIF를 활용한 명봉재수(鳴鳳在樹), 백구식장(白駒食場)의 표현	155
[그림 70] Animated GIF를 활용한 화피초목(化被草木), 뢰급만방(賴及萬方)의 표현	157

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

1.2. 연구 범위 및 방법

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

저자는 어린 시절부터 중국 전통문화에 큰 관심을 가졌다. 특히 고대 송(宋)나라와 당(唐)나라의 서시에 흥미를 가져 많은 작품들을 외우고 즐겼다. 이런 이유로 13살 때 서예 공부를 2년 동안 꾸준히 하기도 하였다. 그동안 주말마다 서예 선생님의 책방에서 붓글씨를 하루 종일 쓰며 서예에 관한 책도 많이 읽었고 천자문이란 책을 참으로 접하게 되었다.

천자문(千字文)은 중국 양(梁) 나라의 주흥사(周興嗣)¹⁾가 무제(武帝)의 명으로 지은 책이다. 1,000개의 한자를 아무런 질서도 없이 늘어놓은 것이 아니고 4개의 문단과 어조사로 구성된 한 편의 시이다.²⁾ 천자문의 내용은 천문과 사시 그리고 지리를 비롯한 우주, 자연의 질서에서부터 인륜, 도덕, 진리, 역사, 통치, 도읍 등 인간만사의 의미 깊은 내용을 간결하게 표현하였다. 이러한 연유로 천자문은 동양 삼국에서 시대를 뛰어넘어 한자 입문(入門) 책으로, 그리고 유교 전고의 선행학습으로 꾸준히 활용되었다.

하지만 지금 시대의 천자문은 학교에서는 가르치지 않는다. 주로 방과 후 아동 지식 교육으로 사용되는데 그 안에 담겨 있는 문화, 역사, 철학의 지식 또는 깊은 도리와 가치관은 아동뿐만 아니라 성인들도 공부할 수 있다.

천자문의 성격을 파악해보면 3가지가 있다. 첫째, 요약집의 성격이다. 역사, 경서 등의 내용을 4구로 요약한 특징을 지니고 있다. 둘째, 전고(典故)의 모음이다. 구절마다 대부분 경서와 역사의 내용들이 들어있는

1) 양 무제(梁武帝) 때 천자문(千字文)을 지은 사람. 산기랑(散騎郎) 벼슬을 지냈으며, 천자문을 짓고 나니 머리카락이 희어졌다.

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1666909&cid=41748&categoryId=41752>

2) 박병철, 「한국의 四體千字文과 일본의 三體千字文 비교 연구」, 국어국문학, (163), 2013.4, p.133.

특징을 지니고 있어 전고(典故) 적 성격을 지니고 있다. 셋째, 교육적 성격이다. 역사나 경서에 대한 내용을 암기할 수 있도록 요약하였기 때문에 암기서로서 교육적 효과를 지녔다. 또한 자학의 학습과 서법의 학습을 할 수 있는 교육적 성격이 매우 강하다.³⁾

그래픽 디자인은 문화현상을 대변하는 유형적(有形的) 산물이며, 시각 기호를 탐구해가는 무한한 기호 작용 과정으로 이해되어야 하기에 기호학⁴⁾적 대상이다. 따라서 천자문의 기호학적 접근은 시각 기호의 다의적인 의미구조에 대하여 보다 구체적이고 분석적인 해석을 가능하게 한다.⁵⁾

인터넷을 중심으로 현대의 수용자들은 예전과 비교하여 훨씬 진화된 콘텐츠에 쉽게 노출되어 있기 때문에 단순한 형식과 구조를 가지는 콘텐츠에 주목하는 시간이 짧아지고 있다.⁶⁾ 짧은 시간 내에 관객의 정서적 감응을 유도하는 것이 매우 중요해졌다.

모션그래픽스는 다양한 미디어의 발전에 의해 계속 성장하며 발전하고 있고, 모션그래픽스의 구성요소 간의 융합이 이루어져 강력한 커뮤니케이션의 도구로 활용되고 있다. 그중에서 Animated GIF(반복형 동화상)⁷⁾

3) 송병열, 「천자문류(千字文類)의 변용(變容)과 성격(性格) 고찰(考察)」, 漢文學論集 No.30, 2010, pp.453-462.

4) 기호학이란, 사람들이 사용하는 기호를 지배하는 법칙과 기호 사이의 관계를 규명하고, 기호를 통해 의미를 생산하고 해석하며 공유하는 행위와 그 정신적인 과정을 연구하는 학문이다. 기호학의 전통은 철학의 전통과 같이 한다고 할 수 있다. 서양에서는 그리스 철학자들이나 스토아학과, 중세 그리스도교 신학자들과 인문주의자들, 근대 철학자들이 모두 기호와 기호를 지배하는 법칙에 대해 깊은 관심을 보였고, 중국에서는 역(易)의 체계가 바로 세계에 대한 기호학적 해석을 시도한 작업이었다.

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1171426&cid=40942&categoryId=31530>

5) 허진, 「시각기호의 의미작용에 대한 이해와 해석범주에 대한 고찰」, 한국콘텐츠학회논문지 12(7), 2012.7, p.94.

6) 화양, 「모션그래픽의 감성 표현에 관한 연구」, 영남대학교 대학원, 2014, p.7.

7) Animated GIF(반복형 동화상): 웹 페이지 상에서 마치 살아 있는 개체처럼 움직이는 그래픽 이미지. 움직이는 GIF는 하나의 파일 내에 여러 개의 이미지들이 정해진 순서대로 들어가 있는 GIF 파일로, 여러 개의 이미지들이 번갈아가며 무한루프를 돌게 하거나 몇 개의 순서를 보여준 다음 애니메이션이 멈추도록 하는 방식으로 만들어진다.

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=815159&cid=50376&categoryId=50376>

은 5초 내에 효율적으로 정보를 전달할 수 있다. 내용을 압축하여 스토리텔링이 약화될 수 있는 반면에 무한 반복(endless loop)을 통해 핵심적인 시각 조형요소를 강화하고 전달하고자 하는 요지를 신속히 전달할 수 있을 뿐만 아니라 관객의 호기심을 유발하며 주목받는 시간을 증가할 수 있다.

저자는 멀티미디어 전공으로 시작하여 디자인 공부를 꾸준히 하였다. 지금까지 주로 전통문화에 관한 작품을 많이 제작하였으며 2011년의 《베이징 성문》, 2012년의 《중국 조선족 전통유희》, 2016년의 《매듭 캘린더》 등 작품을 제작한 초지(初衷)는 조상의 남겨둔 전통문화를 더 많은 사람들에게 알릴뿐만 아니라 더 많은 관심과 해독을 가지는 행위를 유도하고자 하는 목적을 지니고 있다. 이에 따라 본 연구는 시각적 기호를 접근하여 천자문의 주해(注釋)와 자신의 이해를 융합 및 재구성하여 천자문을 시각 기호 해석을 통해 표현하고 또한 Animated GIF(반복형 동화상)⁸⁾를 통해 표현해보고자 한다.

1.2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 중국 출판사에서 1991년에 출판한 천자문 석의(千字文釋義)⁹⁾와 한국의 주해 천자문(註解千字文)(洪聖源註解)의 내용을 참고하고 천자문을 모두 4부분 내용으로 분류하였다. 이에 따라 천자문 125구절 중 제일 핵심 또는 총론이 되는 제1부분인 세계 만물과 인문 역사를 소개하는 1구절 천지현황(天地玄黃)으로부터 18구절인 퇴급만방(賴及萬方)까지 연구 범위를 정하였다.

본 연구의 작품 작성방법은 두 단계로 나눌 수 있다. 첫 번째 단계는 천자문의 내용을 시각적 기호 해석의 방법으로 도상화하는 것이다. 두 번째 단계는 도상화된 천자문을 Animated GIF 방법을 통해 표현하는

8) 뒤의 논문내용에서는 Animated GIF(반복형 동화상)를 Animated GIF로 표기함.

9) 중국 청나라 시대 汪嘯尹纂輯、孫謙益의 주해, 중국출판사, 1991.

것이다. 이어서 본 논문의 구조는 다음과 같다.

제1장은 연구의 필요성과 목적, 연구 범위와 방법에 대하여 서술하였다.

제2장은 천자문에 대한 이론적 고찰이다. 주로 천자문의 기원, 내용 및 분류를 통한 천자문의 특성과 해독에 대하여 살펴보았다.

제3장은 기호학의 개념 및 주요 이론 그리고 천자문과 시각적 기호의 관계에 대하여 살펴보았다. 또는 시각 기호를 구분하며 이를 통해 천자문의 시각 기호 해석을 하였다.

제4장은 Animated GIF의 시대적 배경 또는 Animated GIF를 활용한 천자문의 필요성을 제시하였다. 또한 모션그래픽스의 구성요소 분석을 통해 천자문에 적합한 Animated GIF의 표현 요소를 제시하였다. 이를 통해 도상화된 천자문을 Animated GIF를 활용하여 표현하였다.

제5장은 본 연구의 결과를 종합적으로 정리하여 결론을 맺었다.

2. 천자문에 대한 이론적 고찰

2.1. 천자문의 기원

2.2. 천자문의 내용 및 분류

2.3. 천자문의 특성

2.4. 천자문의 해석

2. 천자문에 대한 이론적 고찰

본 연구는 천자문의 시각 기호 해석과 Animated GIF 표현에 관한 연구이다. 그러므로 천자문에 관한 심도 있는 선행연구가 필요하다. 우선 천자문은 무려 125구절인 커다란 내용들이 들어있기에 연구 범위를 줄이고 집중적으로 연구할 필요가 있다고 생각한다. 즉 저자는 Animated GIF를 활용한 천자문의 시각 기호 해석의 연구 범위를 세상 만물과 인문 역사를 소개하며 또는 전체 천자문의 총론이라고 이해할 수 있는 제1구절 천지현황(天地玄黃), 우주홍황(宇宙洪荒)으로부터 제18구절 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)까지 정하며 그 범위는 [그림 1]과 같다. 또한 천자문은 고풍스럽고 난해한 사언 고시(四言古詩)로서 천자문의 내용을 이해하고 이를 통해 저자의 연상과 견해를 융합하며 시각 기호 해석과 Animated GIF 표현을 하기 위해 그에 대한 시대적 배경, 특성과 고대 학자들의 주해 토대로 연구할 필요가 있다. 그래서 본장에서는 순차적으로 천자문의 기원을 통해 시대적 배경을 제시하고, 천자문의 내용을 분류하며 천자문의 특성을 도출하고, 마지막으로 시각 기호 해석을 위해 천자문 주해의 내용을 제시하였다.

天寒雲劍始弔愛鳴	地來騰號威制民育鳳	玄暑巨河文伐黎在	黃往闕淡字罪首竹	宇露珠鱗乃服臣白	洪收爲夜翔衣裳湯羌	荒冬霜光翔湯羌食	藏爲夜翔衣裳湯羌	日月盈昃辰宿列張	閏餘麗水玉出昆陽	金生李柰重芥人皇	果珍火帝鳥有虞陶	龍師讓國垂拱平章	推位問道率賓歸王	坐朝一體賴及萬方	遐邇草木	化被草木	恭惟鞠養	知過必改	信使可覆	景行維賢	空谷傳聲	尺璧非寶	孝當竭力	似蘭斯馨	容止若思	榮業所基	存以甘棠	上和和睦	諸姑伯叔	交友投分	節義廉退	守真志滿	都邑華夏	宮殿盤郁	丙捨傍啓	升階納陛	既集墳典	府羅將相	高冠陪輦	策功茂實	奄宅曲阜	綺回漢惠	晉楚更霸	何遵約法	宣威沙漠	岳宗泰岱	崑池碣石	治本於農	稅熟貢新	庶幾中庸	貽厥嘉猷	殆辱近恥	索居閑處	欣奏累遣	枇杷晚翠	游鯢獨運	易韜攸畏	飽飫烹宰	妾御績紡	畫眠夕寐	嬌手頓足	稽顙再拜	骸垢想浴	誅斬賊盜	恬筆倫紙	毛施淑姿	璇璣懸幹	矩步引領	孤陋寡聞	豈敢毀傷	得能莫忘	器欲難量	虛堂習聽	寸陰是競	忠則盡命	如松之盛	言辭安定	籍甚無竟	去而益詠	夫唱婦隨	猶子比兒	切磨箴規	顛沛匪虧	逐物意移	東西二京	樓觀飛驚	甲帳對楹	弁轉疑星	亦聚群英	路俠槐卿	驅轂振鐙	勒碑刻銘	微旦孰營	說感武丁	趙魏困橫	韓弊煩刑	馳譽丹青	禪主雲亭	巨野洞庭	務茲稼穡	勸賞黜陟	勞謙謹敕	勉其祗植	林泉幸即	沈默寂寥	咸歡招徠	梧桐早凋	凌摩絳霄	屬耳垣牆	飢厭糟糠	侍巾帷房	藍筍象床	悅豫且康	懼恐惶惶	執熱願涼	捕獲叛亡	巧任鈞鈞	工嫻妍笑	晦魄環照	俯仰廊廟	愚蒙等請
----------	-----------	----------	----------	----------	-----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

[그림 1] 천자문 125구절 중 선택된 1-18구절

2.1. 천자문의 기원

천자문은 중국 남조(南朝) 시대에 양(梁) 나라의 주흥사(周興嗣:470?~521)가 지은 글이다. 그런데 대부분의 사람들이 천자문을 보고서 첫 느낌으로 한자를 배우는 초보들이 배우는 것인데 굉장히 어렵다고 생각한다.¹⁰⁾ 중국 남조의 양무제(梁武帝) 소연(蕭衍)은 학문을 좋아하고 여러 학문에 통달하였다고 하며 문학을 즐긴 인물이다. 양무제는 일생 동안 전란이 그칠 새 없던 시대를 살던 인물이었으나 그는 이러한 평가를 듣기보다는 태평성세가 지속되었다는 소리를 듣고 싶어 하던 인물이었다. 그는 서법을 좋아하였는데 그중에서도 동진(東晉)의 왕희지(王羲之)가 쓴 초서의 서법을 매우 좋아해 숭배한다고 전한다.¹¹⁾

양무제는 아들과 조카들에게 왕희지의 초서를 익히게 하기 위해 우선 은철석(殷鐵石)이라는 시종을 시켜 진대(晉代) 서법가인 왕희지(王羲之)의 필적이 있는 비문에서 탁본을 뜨게 한 다음에 필적 중에서 1 천개의 다른 글자를 뽑아내어 이를 종이 한 장에 한 글자씩을 쓰도록 하여서 가르치도록 하였다.

그러나 양무제는 이들 글자들이 난잡하여 기억하기가 어려웠다. 그는 어려운 점을 생각하여 이를 기억하기 쉽게 만들기로 작정하였다. 양무제는 한자씩 외우다 보니 암기할 수가 없어서 천자의 글자를 한 편의 문장으로 만들어서 편찬하면 좋겠다고 생각하여 자신이 가장 신뢰하는 문학시종원 산기시랑(散騎侍郎)이란 벼슬을 하던 주흥사(周興嗣)를 불러오도록 하였다. 그는 자신의 생각을 설명하고는 통속적이고 이해하기 쉽도록 사언 고시(四言古詩)로 250구(句), 합해 1,000자의 각각 다른 글자로 된 글을 짓도록 하였다.¹²⁾

주흥사(周興嗣)는 임무를 부여받고 집으로 돌아와서는 밤을 새워가며 고심하였다. 그러자 어느 순간에 머릿속에서 글과 생각이 샘에서 물이

10) 천자문의 유래, <http://blog.naver.com/shinc0503/220580974899>

11) 김세환, 「천자문의 유래와 대의 고찰」, 중국학연구 No.42, 2007, pp. 206-207.

12) 정후수, 「천자문 구성과 가치에 대한 연구」, 동양고전연구 No.11, 1998, p.198.

솟아 나오듯 떠올랐다. 그는 이를 읊조려 가면서 글씨를 써 나아갔다. 마침내 일천 자를 꿰어 내용이 풍부한 사언 고시를 완성해 낼 수 있었다. 양무제는 이를 읽은 후 탁자를 치며, “훌륭하다”, “당장 이를 가져가서 인쇄하도록 하라” 라고 명령하였다.

주홍사는 양무제의 칭찬을 들은 후 《천자문》을 편찬하였고 그 공로를 인정받아서 비단 등을 하사받고 좌선 국사(佐撰國史)로 선발되었다. 그러나 주홍사는 하루 밤사이에 천자문을 지어내느라고 얼마나 고심하였던지 머리가 완전히 백발이 되었다고 한다(次日, 已鬢發皆白). 이러한 유래에 따라서 《천자문》을 백수문(白首文)이라고도 한다.¹³⁾

2.2. 천자문의 내용 및 분류

한문(漢文)의 문장은 그것이 어떤 무장이든지 대개는 문학, 역사, 철학 등 종합적인 내용이 담겨 있다. 문학작품인 시이면서 동시에 거기에는 역사와 철학이 함축되어 있는 것이다. 천자문도 이런 면에서 예외일 수는 없었다. 주홍사의 천자문은 천문, 자연, 수신, 인륜도덕, 지리, 역사, 농경, 제사, 원예, 음식, 논리, 교육 등 다양한 내용이 포함되었다. 다음은 천자문 125구절의 내용을 살펴보는 한편 그것의 구성요소를 비롯하여 문장 구성 수법을 살펴보기로 하며 그 내용은 <표 1>과 같다.

<표 1> 천자문의 내용 및 기술 방법 표¹⁴⁾

	내 용	주 제	기 술 방 법
001	天地玄黃, 宇宙洪荒	자연현상	서술, 전고(주역)
002	日月盈仄, 晨宿列張	자연현상	서술, 전고(주역)
003	寒來暑往, 秋收冬藏	자연현상	서술, 전고(주역)
004	閏余成歲, 律呂調陽	자연현상	서술
005	雲騰致雨, 露結爲霜	자연현상	서술
006	金生麗水, 玉出昆岡	자연현상	서술, 스토리(화씨벽)
007	劍號巨闕, 珠稱夜光	역사	스토리(보검, 야광주)

13) 천자문의 유래, <http://blog.naver.com/shinc0503/220580974899>

14) 정후수, 앞의 논문, p.204.

008	果珍李柰，菜重芥薑	자연, 생활	서술, 스토리(왕웅)
009	海鹹河淡，鱗潛羽翔	자연	서술, 전고(예기)
010	龍師火帝，鳥官人皇	역사	스토리(복희, 소호)
011	始制文字，乃服衣裳	제도, 역사	서술, 스토리(복희, 황제)
012	推位讓國，有虞陶唐	역사	서술, 스토리(요순)
013	弔民伐罪，周發殷湯	역사	서술, 스토리(무왕)
014	坐朝問道，垂拱平章	정치	서술, 스토리(서경)
015	愛育黎首，臣伏戎羌	정치	서술
016	遐邇一體，率賓歸王	정치	서술
017	鳴鳳在竹，白駒食場	정치	전고(시경)
018	化被草木，賴及萬方	정치	전고(시경)
019	蓋此身發，四大五常	윤리	서술
020	恭惟鞠養，豈敢毀傷	윤리	전고(효경)
021	女慕貞潔，男效才良	윤리	서술
022	知過必改，得能莫忘	인성	전고(논어)
023	罔談彼短，靡恃己長	인성	전고(맹자, 서경)
024	信使可覆，器欲難量	인성	전고(논어)
025	墨悲絲染，詩贊羔羊	인성	전고(시경)
026	景行維賢，克念作聖	인성	전고(시경, 서경)
027	德建名立，形端表正	인성	전고(서경)
028	空穀傳聲，虛堂習聽	인성	전고(주역)
029	禍因惡積，福緣善慶	인성	전고(맹자)
030	尺璧非寶，寸陰是競	인성	스토리(우왕)
031	資父事君，曰嚴與敬	충효	전고(효경)
032	孝當竭力，忠則盡命	충효	전고(논어)
033	臨深履薄，夙興溫清	충효	전고(논어, 시경)
034	似蘭斯馨，如松之盛	인성	서술
035	川流不息，淵澄取映	인성	서술
036	容止若思，言辭安定	인성	전고(예기)
037	篤初誠美，慎終宜令	인성	전고(시경)
038	榮業所基，籍甚無竟	생활	서술
039	學優登仕，攝職從政	생활	전고(논어)
040	存以甘棠，去而益詠	정치, 교화	스토리(소공)
041	樂殊貴賤，禮別尊卑	제도	서술
042	上和下睦，夫唱婦隨	윤리	서술
043	外受傳訓，入奉母儀	윤리	서술
044	諸姑伯叔，猶子比兒	윤리	서술
045	孔懷兄弟，同氣連枝	윤리	전고(시경)
046	交友投分，切磨箴規	윤리	전고(시경)
047	仁慈隱惻，造次弗離	인성	전고(논어)
048	節義廉退，顛沛匪虧	인성	서술
049	性靜情逸，心動神疲	인성	서술
050	守眞志滿，逐物意移	인성	전고(예기)
051	堅持雅操，好爵自縻	인성	전고(주역)
052	都邑華夏，東西二京	역사제도	서술
053	背邙面洛，浮渭據涇	역사제도	서술

054	宮殿盤郁，樓觀飛驚	역사제도	서술
055	圖寫禽獸，畫彩仙靈	역사제도	서술
056	丙舍旁啓，甲帳對楹	역사제도	스토리(동방삭)
057	肆筵設席，鼓瑟吹笙	역사제도	전고(시경)
058	升階納陛，弁轉疑星	역사제도	전고(시경)
059	右通廣內，左達承明	역사제도	서술
060	既集墳典，亦聚群英	역사제도	스토리(삼황오제)
061	杜稿鐘隸，漆書壁經	역사제도	스토리(창힐)
062	府羅將相，路俠槐卿	역사제도	서술
063	戶封八縣，家給千兵	역사제도	서술
064	高冠陪輦，驅轂振纓	역사제도	서술
065	世祿侈富，車駕肥輕	역사제도	서술
066	策功茂實，勒碑刻銘	역사제도	전고(서경)
067	盤溪伊尹，佐時阿衡	역사인물	스토리(문왕)
068	奄宅曲阜，微旦孰營	역사인물	스토리(주공)
069	桓公匡合，濟弱扶傾	역사인물	스토리(환공)
070	綺回漢惠，說感武丁	역사인물	전설(상산사호)
071	俊義密勿，多士實寧	역사인물	전고(시경)
072	晉楚更霸，趙魏困橫	역사인물	스토리(춘추전국)
073	假途滅虢，踐土會盟	역사인물	스토리(진 문공)
074	何遵約法，韓弊煩刑	역사인물	스토리(한고조, 한비자)
075	起翦頗牧，用軍最精	역사인물	스토리(전국시대 장수)
076	宣威沙漠，馳譽丹青	역사제도	스토리(기린각)
077	九州禹跡，百郡秦並	역사제도	서술
078	岳宗泰岱，禪主雲亭	역사제도	서술
079	雁門紫塞，雞田赤誠	역사제도	서술
080	昆池碣石，鉅野洞庭	지리	서술
081	曠遠綿邈，岩岫杳冥	지리	서술
082	治本于農，務茲稼穡	생활, 농사제도	전고(시경)
083	俶載南畝，我藝黍稷	생활, 농사제도	전고(시경)
084	稅熟貢新，勸賞黜陟	생활, 농사제도	서술
085	孟軻敦素，史魚秉直	인성	전고(맹자)
086	庶幾中庸，勞謙謹敕	인성	서술
087	聆音察理，鑒貌辨色	지혜	스토리(공자)
088	胎厥嘉猷，勉其祗植	지혜	스토리(소하)
089	省躬譏諫，寵增抗極	처신	서술
090	殆辱近恥，林臯幸卽	처신	스토리(노자)
091	兩疏見機，解組誰逼	처신	스토리
092	索居閑處，沉默寂寥	처신	서술
093	求古尋論，散慮逍遙	처신	서술
094	欣奏累遣，戚謝歡招	처신	서술
095	渠荷的歷，園莽抽條	자연	서술
096	枇杷晚翠，梧桐蚤凋	자연	서술
097	陳根委翳，落葉飄搖	자연	서술
098	游鶻獨運，凌摩絳霄	자연	전고(장자)
099	耽讀玩市，寓目囊箱	학문	스토리

100	易輶攸畏，屬耳垣牆	처신	전고(시경)
101	具膳餐飯，適口充腸	생활	서술
102	飽飫烹宰，饑厭糟糠	생활	서술
103	親戚故舊，老少異糧	윤리	서술
104	妾禦績紡，侍巾帷房	생활	서술
105	紈扇圓潔，銀燭煒煌	생활	서술
106	晝眠夕寐，藍筍象床	생활	전고(논어)
107	弦歌酒宴，接杯舉觴	예악	서술
108	矯手頓足，悅豫且康	예악	서술
109	嫡後嗣續，祭祀烝嘗	예악	서술
110	稽顙再拜，悚懼恐惶	예악	서술
111	箋牒簡要，顧答審詳	예악	서술
112	骸垢想浴，執熱願涼	생활	서술
113	驢騾犢特，駭躍超驤	생활	서술
114	誅斬賊盜，捕獲叛亡	생활	서술
115	布射僚丸，嵇琴阮簫	생활	스토리(여포, 혜강)
116	恬筆倫紙，鈞巧任鈞	생활	스토리(몽팔)
117	釋紛利俗，並皆佳妙	생활	서술
118	毛施淑姿，工顰妍笑	역사	스토리(서시)
119	年矢每催，曦暉朗曜	자연	서술
120	璿璣懸幹，晦魄環照	자연	서술
121	指薪修祜，永綏吉劭	칭송	서술
122	矩步引領，俯仰廊廟	행동	서술
123	束帶矜莊，徘徊瞻眺	행동	서술
124	孤陋寡聞，愚蒙等誚	학문	전고(예기)
125	謂語助者，焉哉乎也	어조사	서술

위에 있는 도표는 중국 출판사가 1991년에 출판한 천자문 석의(千字文釋義)¹⁵⁾에서 천자문을 모두 4부분 내용으로 분류한 것이다. 제1구절 천지현황(天地玄黃)으로부터 제18구절 퇴급만방(賴及萬方)까지를 제1문단으로 보며 주로 세상 만물과 인문 역사를 소개하며 또한 뒤에 있는 3장과 연관되어 있어 전체 천자문의 총론이라고 이해할 수 있다. 제19구절 개차신발(蓋此身發)로부터 제51구절 호작자미(好爵自靡)까지는 제2문단으로 분류되며 이 부분은 주로 사람의 도리를 설명하였다. 제52구절 도읍화하(都邑華夏)로부터 제81구절 암수묘명(嚴岵杳冥)까지는 제3문단으로, 이 부분은 주로 나라를 다스리는 방법을 설명하였다. 제82구절 치본어농(治本于農)으로부터 제124구절 우몽등초(愚蒙等誚)까지는 제4문단으로 분류되어 주로 고요하고 안락한 전원생활을 설명하였다. 그리고 125

15) 清，汪嘯尹「千字文釋義」，孫謙益參注，中國出版社，1991

구절은 어조사로 되어 있어 무의미한 내용이라 따로 분류되지 않았다.

2.3. 천자문의 특성

앞서 살펴본 천자문의 내용 및 분류를 통해 천자문의 특성을 다음과 같이 찾아볼 수 있다.

2.3.1. 요약의 성격

천자문이 담고 있는 내용은 매우 다양하다. 자연현상을 담은 내용으로 부터 역사 제도와 지리, 정치, 윤리, 인성, 충효, 생활, 지혜, 처신, 예악, 학문, 행동까지 포함되어 있다. 이를 다시 간략하게 구분한다면 역사 부분에서는 역사 제도와 지리, 정치, 생활 등을 하나로 묶을 수 있을 것이고, 철학 부분에서는 윤리, 인성, 충효, 지혜, 처신, 예악, 학문, 행동으로 나눌 수 있을 것이다. 그리고 자연현상은 또 다른 분야로 구분할 수 있다. 이토록 많은 분야를 각각의 4자의 한 구절로 다루었으며 구절마다 하나의 전고 혹은 스토리이며 이 전고와 스토리에 담겨있는 배경, 줄거리, 결과 등 많은 내용들을 요약하였다. 이렇게 볼 때 천자문의 내용은 동양 문장의 근본인 문화, 역사, 철학을 요약한 저서라고 말할 수 있다.¹⁶⁾

2.3.2. 전고(典故)의 성격

주홍사는 천자문을 처음 만들 때, 사언 고시(四言古詩)의 형식을 취했

16) 송병열, 「천자문류의 변용과 성격고찰」, 한문학논집 No.30, 2010, pp.456-459.

다. 한 개의 구절을 4자로 하는 것은 아마도 시경 이후의 한문의 사자성어(四字成語)를 만드는 기본 작법이다. 그런데 이들 가운데 문장의 어순에 의해 풀이가 가능하기도 하지만 전고(典故)가 들어간 경우에는 어순에 의한 풀이가 불가능하다. 어순에 의한 문법적으로 작문이 되어 있는 구절은 동일한 한자가 자주 반복되지만 전고(典故)로 이루어진 성어의 한자는 희소(稀少)한 편이다. 따라서 동일한 한자의 중복을 피하는 작법에서는 전고의 활용이 매우 중요하다. 천자문은 1,000개의 한자를 가급적 중복 없이 배열하기 위해서는 전고의 활용이 부득이했다. 주홍사의 천자문만 보더라도 각종 경서와 역사의 전고(典故)들이 들어있다.¹⁷⁾

천지현황(天地玄黃)은 《易經》第二卦·坤·文言에 “夫玄黃者，天地之雜也，天玄而地黃”을 인용하였다.

일월영측(日月盈昃)은 《易經》第五十五卦·豐·彖에 “日中則昃，月盈則食”를 인용하였다.

한래서왕(寒來暑往)은 《易經》系辭下傳·第五章에 “日往則月來，月往則日來，日月相推而明生焉，寒往則暑來，暑往則寒來，寒暑相推而歲成焉，往者屈也，來者信也，屈信相感而利生焉，寒往則暑來”를 인용하였다.

명봉재수(鳴鳳在樹)는 《詩經》大雅·生民之什·卷阿에 “鳳凰鳴矣，于彼高岡，梧桐生矣，于彼朝陽”을 인용하였다.

백구식장(白駒食場)은 《詩經》小雅·鴻鴈之什·白駒에 “皎皎白駒，食我場苗”을 인용하였다.

《역경》，《시경》，《효경》，《논어》등 각종 경서에서 구절을 인용하였다. 천자문의 첫 구절은 《역경》의 다섯 자를 천지현황(天地玄黃)의 네 글자로 줄였지만 그 내용은 《역경》의 건괘(乾卦)와 곤괘(坤卦)를 아울러 포괄하고 있다.

금생려수(金生麗水)，옥출곤강(玉出昆岡)，검호거궤(劍號巨闕)，주칭야광(珠稱夜光)등은 전고를 인용한 것은 아니다. 그러나 이들 구절도 중국의 문화와 역사, 지리, 물산과 밀접하게 관련이 있는 전고이다. 려수(麗水)는 윈난성(雲南省)에 있는 강으로 중국 고대에 가장 유명한 사금의 산지이다. 그곳의 백성들이 모두 강변에 나가 강의 모래를 걸러서 금을

17) 송병열, 앞의 논문, pp.453-456.

채취한다. 그래서 여수를 금사강(金沙江)이라고 부른다. 곤강(昆岡)은 곤륜산(昆崙山)이라고도 부른다. 전설에 따르면 아름다운 옥이 나오는 곳이라고 한다. 따라서 금생려수(金生麗水)는 지리, 물산과 연관된 전고이다.

《한비자》(韓非子) 화씨(和氏)편에 “楚人和氏得玉璞楚山中，奉爾獻之厲王”의 구절이 있다. 여기에 楚山이 언급되는 데 바로 곤강(昆岡)을 두고 말한 것이다. 옥출곤강(玉出昆岡)의 전고가 여기서 유래하였다. 거궤(巨闕)은 고대의 보검의 이름이다. 춘추시대 오야자(歐冶子)가 만든 것이라고 한다. 단단하면서 무겁다. 그래서 거궤의 의미는 “그 견고함이 다른 것에 비할 것이 없다”라는 말로 천하 지존의 검이라는 뜻이다. 검호거궤(劍號巨闕)의 전고가 여기서 유래했다.

인방(任昉)의 《述異記》에 “南海有明珠，卽鯨魚目瞳，鯨死爾目皆無精，夜可以鑒，謂之夜光”이라는 구절이 있다. 주칭야광(珠稱夜光)의 구절은 바로 여기서 유래한 것이다. 이들은 경전이 아닌 다른 전설, 역사서 등에서 유래한 전고이다. 이렇듯 천자문의 구절들은 전고적인 성격을 갖고 있는데 이는 모든 구절이 전고에서 유래했기 때문이다.

이상의 내용으로 보아 천자문류는 각기 250개 남짓 되는 전고로 이루어진 것임을 알 수 있다. 따라서 경전과 전설, 역사서의 내용에서 유래한 것으로 천자문은 기본적으로 전고적인 성격을 가졌음을 알 수 있다. 이러한 전고는 여러 가지 효용성이 있다. 4자의 구절로 정리된 전고는 암기하기에 편리하다. 또한 정리된 전고는 경전과 역사, 문화 등을 교육하기에 편리하다.

2.3.3. 교육의 성격

천자문이 지닌 성격 중에서 가장 중요한 것이 교육적 성격이다. 최초 주홍사가 천문이나 자연, 중국의 역사와 문화 등을 요약적으로 제시하고자 했던 것도 교육적 목적 때문이다. 그럼에도 불구하고 이 책이 한자

교육의 기초 서적으로서 그 역할을 해내고 있었다. 그 이유는 앞서 저자가 제시한 대로 우선 천자문의 내용이 다양하다는 것이다. 문장의 구성이 형식적으로 문학적이며, 내용이 역사를 비롯하여 천문, 지리에서부터 인간성에 관한 거의 모든 분야가 담겨 있는 것이다. 따라서 이 책을 읽으면 학문을 시작하려는 초학자에게 그들이 필요한 지식을 심어줄 수 있는 기본은 충분하였기 때문일 것이다. 바로 백과사전처럼 되어있는 것이 훌륭한 점이다.¹⁸⁾

2.4. 천자문의 해석

본 연구는 앞에서 살펴본 바와 같이 천자문의 4 부분 중 제일 중요한 부분 또는 총론인 첫 부분, 즉 제1구절 천지현황(天地玄黃)으로부터 제18구절 퇴급만방(賴及萬方) 까지를 중심으로 연구한 것이다.

먼저 이 부분의 석의는 중국 청(淸)대의 《천자문석의(千字文釋義)》(淸, 汪嘯尹 纂輯) 또는 한국의 《주해 천자문(註解千字文)》(洪聖源註解)의 내용을 참고하였으며 저자가 정리한 것은 다음과 같다.

2.4.1. 천지현황(天地玄黃), 우주홍황(宇宙洪荒)

- 天(천) : 하늘 천. 지극히 높아 그 위가 없다(至高無上).
- 地(지) : 땅 지.
- 玄(현) : 검은 현. 가물 현. 짙은 남색으로 검은 색에 가까운 색. 검은 색으로 붉은 빛이 감돈다(黑而有赤色). 심오하다. 오묘하다. 심원(深遠)하다. 깊다. 유원(幽遠)하다. 현묘(玄妙)하다. 유현(幽玄)하다.
- 黃(황) : 누를 황.

18) 송병열, 앞의 논문, p.459-462.

- 宇(우) : 하늘 우. 집 우. 공간개념. 上下四方. 東西南北上下. 세계.
- 宙(주) : 하늘 주. 집 주. 시간개념. 往古來今. 무한한 시간.
- 洪(홍) : 클 홍. 大也. 넓을 홍.
- 荒(황) : 거칠 황. 천지창조 이전의 혼돈상태(草昧也). 황량하다. 황무(荒蕪)하다. 먼 곳. 변방.

이는 하늘과 땅의 시초를 말하며 주역에 이르기를 하늘은 검고 땅은 누렇다 하였으니 하늘은 위에서 덮고 있는데 그 색깔이 검고, 땅은 아래서 싹고 있는데 그 색깔이 누렇다, 천지의 안을 횡(橫 공간)으로 말하면 상하 사방인 우가 되고, 종(縱 시간)으로 말하면 왕고 래금(往古來今-옛날과 지금)인 주가 되니, 넓고 크고 멀어서 가없이 너르고 끝없이 길다.

2.4.2. 일월영측(日月盈昃), 진숙열장(辰宿列張)

- 日(일) : 해 일. 날 일.
- 月(월) : 달 월.
- 盈(영) : 찰 영. 여기서는 (달이 둥글게) ‘가득 찬 것’을 의미한다.
- 昃(측) : 기울 측. 해 기울어질 측. 여기서는 해(태양)가 (서쪽으로) ‘기우는 것’이다.
- 辰(진) : 별 신. 北辰[북극성]. 다섯째 지지.
- 宿(수) : 별자리 수. 列星. 별 수. 잘 숙. 묵을 숙.
- 列(렬) : 벌릴 렬. 陳也. 布也
- 張(장) : 벌릴 장. 布也. 베풀 장.

주역(周易)에 이르기를 해는 중천(中天)에 뜨면 기울 것이고, 달은 차면 이지러진다 하니 해는 하루 안에 중천에 떴다가 기울고 달은 한 달 안에 찼다가 이지러져 경위 착종(經緯錯綜)(이리저리 왔다 갔다 함)함이 쇠고리와 같이 끝이 없다, 주천(周天)(천체)의 도수를 12방위(十二方位)로 나누면 이것이 진(辰)이 될 것이고, 해와 달이 만나는 곳을 28위치로 나누어서 그 위치에 해당하는 28수가 순환 운행하여 나누어 벌려 있다.

2.4.3. 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)

- 寒(한) : 추울 한. 찰 한.
- 來(래) : 올 래.
- 暑(서) : 더울 서.
- 往(왕) : 갈 왕.
- 秋(추) : 가을 추.
- 收(수) : 거둘 수. 거두다(斂也).
- 冬(동) : 겨울 동.
- 藏(장) : 저장할 장. 간직할, 보관할 장. 감출 장.

주역(周易)에 이르기를 추위가 가면 더위가 오고, 더위가 가면 추위가 오니, 만물(萬物)이 봄에는 나오고 여름에는 자라며, 가을이 되어 성숙(成熟) 하면 거두어들이고, 겨울이 되어 숙살(肅殺)(초목이 말라죽게 함) 하면 닫아 감추었다.

2.4.4. 윤여성세(閏餘成歲), 율려조양(律呂調陽)

- 閏(윤) : 윤달 윤. 여분, 나머지 윤. 여분의 달(餘分之月).
- 餘(여) : 남을 여.
- 成(성) : 이룰 성.
- 歲(세) : 해 세.
- 律(률) : 음률 률. 곡조 률. 陽의 음률. 陽律. 법 률. 가락 률.
- 呂(려) : 음률 려. 곡조 려. 陰의 음률. 陰呂.
- 調(조) : 고를 조. 조화로울 조.
- 陽(양) : 별 양. 양기 양. 양지 양.

일 년은 12개월에 24절기이니, 절기는 꼭 차고 월삭(月朔)은 부족하여 32개월이 모이면 곧 29위 남음이다, 이것으로써 윤달을 두어 사시(四時)를 정하고 일 년을 이룬다, 육률(六律)은 양(陽)을 대표하고, 육여(六呂)

는 음(陰)을 대표한다, 선왕(先王)이 음악을 상고하여, 율려(律呂)를 정하였으니, 음양이 조화(調和) 되어 만물(萬物)이 다스려지니, 양(陽)을 들면 음(陰)은 그 가운데 있었다.

2.4.5. 운등치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)

- 雲(운) : 구름 운.
- 騰(등) : 오를 등. 오르다(升也). 솟을 등.
- 致(치) : 이를 치. 이르게 하다.
- 雨(우) : 비 우.
- 露(로) : 이슬 로.
- 結(결) : 맺을 결. 엉기다(凝也)
- 爲(위) : 될 위. 할 위. 造也.
- 霜(상) : 서리 상.

산과 못에서 구름이 나오고 구름이 엉기어 날면 비를 이루니, 이는 구름과 비가 서로 따름을 말한 것이다, 밤공기가 이슬을 이루고 이슬이 차가워져 맺히면 서리가 되니, 이는 서리와 이슬이 서로 교대함을 말한 것이다.

2.4.6. 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)

- 金(금) : 금 금. 황금 금. 쇠 금.
- 生(생) : 날 생. 살 생. 나다(出也).
- 麗(려) : 고울 려. 美也.
- 水(수) : 물 수.
- 玉(옥) : 구슬 옥. 美石.
- 出(출) : 날 출.

- 崑(곤) : 산 이름 곤. 곤륜산(崑崙山). 뒀 곤.
- 崗(강) : 언덕 강. 山脊. 구릉 강. 어떤 판본에는 “岡”.

여수는 중국 윈난성(雲南省) 영창부(永昌府)에 있으니, 이 지방 사람들이 물속에서 모래를 건져내어 백 번을 도태(淘汰)(일고 씻음) 하면 금이 나온다고 한다, 곤(崑)은 산의 이름이니 형산(荊山)의 남쪽에 있다, 초(楚) 나라 사람 卞和氏(변화씨)가 이 산에서 옥(玉)을 얻어 성왕(成王)에게 바쳐서 화씨벽(和氏璧)이라 이름을 지었다, 뒤에 이를 통해 진(秦)나라는 옥새(玉璽)를 만들었다.

2.4.7. 검호거궐(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)

- 劍(검) : 칼 검. 양날이 있는 것을 ‘검(劍)’이라 하고, 한쪽 면만 날이 있는 것을 ‘도(刀)’라고 한다. 무기의 일종. 용례) 조선검. 일본도.
- 號(호) : 일컬을 호. 이름 호.
- 巨(거) : 클 거. 크다(大也).
- 闕(궐) : 큰 집 궐. 대궐 궐. 빌 궐.
- 珠(주) : 구슬 주. 진주(珍珠). 조개에서 생겨나는 것이다(蚌所生者).
- 稱(칭) : 일컬을 칭. 칭송할 칭. 이르다(謂也). 저울 칭.
- 夜(야) : 밤 야.
- 光(광) : 빛 광. 明也.

거궐(巨闕)은 보검의 이름이니 구야자(歐冶子)가 만든 것이다, (월왕) 越王 구천(句踐)이 오(吳) 나라를 멸망시키고 보검 여섯 자루를 얻었으니, 오구(吳鉤) 담로(湛盧) 간장(干將) 막야(莫邪) 魚腸(어장)이다, 이것 거궐(巨闕)이 그 하나이다, 야광(夜光)은 진주의 이름이다, 춘추시대(春秋時代)에 수나라 임금이 용(龍)의 아들을 살려 준대 용(龍)은 지름이 한 치가 넘는 진주(眞珠)를 주어 그 은혜에 보답(報答) 하니, 진주가 빛나 밤에도 대낮과 같이 환하게 비침이 난다, 이것을 초(楚) 나라 왕에게 바치니 초나라 왕이 크게 기뻐하여 몇 대(代)가 지나도록 수(隨) 나라에

무력(武力) 침공을 가(加) 하지 않았다.

2.4.8. 과진이내(果珍李柰), 채중개강(菜重芥薑)

- 果(과): 과실 과. 열매 과. 나무의 먹을 수 있는 열매. 木實. 永眞書千字文는, “菓”.
- 珍(진): 보배 진. 보배(寶也). 귀중하게 여기다. 소중히 여기다.
- 李(리): 오얏 리. 자두 리.
- 柰(내): 능금 내. 버찌 내. 멧 내(古語).
- 菜(채): 나물 채. 먹을 수 있는 풀. 蔬也.
- 重(중): 중히 여길 중. 무거울 중. 겹 중. ↔ 輕
- 芥(개): 겨자 개.
- 薑(강): 생강 강.

자두에 좋은 품종이 있으니 진(晉) 나라 왕융(王戎)은 남들이 이 종자를 전(傳) 할까 두려워하여 씨에 구멍을 뚫어 놓음이라, 벚(내(柰-능금나무))은 일명 빈과라고 하니 달기가 마름 열매와 같다, 양주에서 생산되는 내는 乾果(건과-마른 과일)로 만들 수 있으니, 모두 과일 중에서 귀중한 것이다, 겨자는 위장을 따뜻하게 하고 기운을 운행하게 하고, 생강은 신명을 통하게 하고 예악(穢惡)(악취)을 제거하니, 채소는 한 종류가 아니지만 이 두 가지를 소중하게 여기다.

2.4.9. 해함하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)

- 海(해): 바다 해. 동해(東海)
- 鹹(함): 짭 함
- 河(하): 물 하. 황하(黃河)
- 淡(담): 맑을 담

- 鱗(린): 비늘 린. 어린(魚鱗)
- 潛(잠): 잠길 잠. 잠수(潛水)
- 羽(우): 깃 우. 우모(羽毛)깃털
- 翔(상): 높이 날 상. 비상(飛翔)

바다는 여러 물이 돌아가는 곳 이여서 쌓이고 흩어지지 않아 아래로 흘러 짜게 되며, 황하의 근원은 곤륜산에서 나와 여러 물이 침입하지 않아서 그 맛이 가장 담백하니, 이는 모두가 이치인 것이다, 예기(禮記)에 이르기를 비늘이 있는 동물이 용이 으뜸이 될 것이고, 깃이 있는 동물이 봉황이 으뜸이라 하니, 비늘 있는 동물은 물속에 숨고, 깃이 있는 동물은 공중(空中)에 날아다니니 모두 동물의 천성(天性-생리)인 것이다.

2.4.10. 용사화제(龍師火帝), 조관인황(鳥官人皇)

- 龍(용): 용 용
- 師(사): 스승 사. 사부(師傅)
- 火(화): 불 화
- 帝(제): 임금 제. 제왕(帝王)
- 鳥(조): 새 조
- 官(관): 벼슬 관. 관원(官員)
- 人(인): 사람 인. 인간(人)
- 皇(황): 임금 황. 황제(皇帝)

복희씨는 용으로써 관직을 표기하였으니, 창룡(蒼龍) 씨는 만물을 장양함을 맡았고, 백룡(白龍) 씨는 만물을 숙살(肅殺)(죽임)을 주장함과 같은 것이다, 신농(神農) 씨는 불의 상서로움이 있어 불로 관직을 기록하며, 그러므로 화제라고 부른다, 소호(少昊) 씨가 즉위할 때에 봉황새가 이르렀다, 그러므로 새로 관직을 표기하였으니, 축구(祝鳩)는 사도(司徒) 저구(雎鳩)는 사마(司馬)와 같은 것이다, 인황(人皇)은 황제(黃帝)이니, 인문이 크게 갖추어졌기 때문에 이름 한 것이다.

2.4.11. 시제문자(始制文字), 내복의상(乃服衣裳)

- 始(시): 비로소 시. 시작(開始)
- 制(제): 절제할 제, 지을 제. 제도(制度)
- 文(문): 글월 문. 문학(文學)
- 字(자): 글자 자. 서체(字体)
- 乃(내): 이에 내. 비로소. 단지
- 服(복): 옷 복. 의복(衣服)
- 衣(의): 옷 의. 윗도리에 입는 옷이나 겉에 입는 옷.
- 裳(상): 치마 상. 치마. 또는 남자의 바지.

상고(上古) 시대에 문자가 없어서 노끈을 묶어 (표시하여) 정치를 하더니, 복희(伏羲) 씨가 처음으로 서계(書契-글자)를 만들어서 노끈을 묶어 표시하던 것을 대신하게 하였으며, 그 신하 창힐(蒼詰)이 새의 발자국을 보고 글자를 창제하니, 이것이 문자(文字)의 시초이다, 상고시대에 의상이 없어서 나뭇잎과 짐승의 가죽을 취하여 몸을 가렸더니, 황제(黃帝)가 관면(冠冕)과 의상(衣裳)을 만들어 보기에 엄숙하게 하고 신분의 등위(等威-등급)를 구별하였으니, 이것이 의상의 시초(始初)이다.

2.4.12. 추위양국(推位讓國), 유우도당(有虞陶唐)

- 推(추): 밀 추. 밀어 올리다. 천거(薦舉)하다. 추앙(推仰)하다. 밀다(排)也. 밀어주다. 양여(讓與)하다.
- 位(위): 자리 위. 지위(地位). 신분(身份). 직위(職位).
- 讓(양): 사양할 양. 양보(謙讓)
- 國(국): 나라 국. 국가(國家)
- 有(유): 있을 유. 유우씨(有虞氏): 순(舜)부족(部族)의 이름
- 虞(우): 염려할 우. 나라이름(古國名). 지금의 중국 산서성(山西省)에 있었던, 서우 (西虞) . 순(舜)의 조상(祖上)을 봉한 나라.

- 陶(도): 질그릇 도. 도당씨(陶唐氏): 요(堯)부족(部族)의 이름
- 唐(당): 당나라 당. 나라이름 (國名). 주 (周) 나라 성왕 (成王) 이 동생 숙우(叔虞)를 봉한 제후국(諸侯國).

천자의 자리를 추치(推致-미루어줌) 하여 그 나라를 사양함을 말한 것이다, 유우는 제순(帝舜)이고, 도당은 제요(帝堯)이며, 요(堯) 임금의 아들 단주(丹朱)가 불초함에 순(舜) 임금에게 양위하였고, 순임금의 아들 상균(商均)이 불초(不肖) 함에 하나라 우(禹) 왕에게 양위하였으며 이것이 바로 추위양국이다.

2.4.13. 조민벌죄(弔民伐罪), 주발은탕(周發殷湯)

- 弔(조): 조문할 조. 조문(弔問). 사람의 죽음에 조의(弔意)를 표하다.
- 民(민): 백성 민
- 伐(벌): 칠 벌. 치다(征討). 정벌(征伐)하다.
- 罪(죄): 허물 죄
- 周(주): 두루 주. 나라이름(國名). (B.C.1006-B.C. 256) 무왕(武王)이 상(商)나라를 멸하고 세운 나라.
- 發(발): 펼 발. 주(周)나라 무왕(武王)의 이름.
- 殷(은): 성할 은. 나라 이름(國名). 성탕(成湯)이 하(夏)의 걸왕(桀王)을 쳐서 멸망(滅亡) 시키고 세운 왕조(王朝). 처음에는 탕(湯)의 선조(先祖)인 설(契)이 상(商) 땅에 봉해졌다가 탕(湯)에 이르러 천하(天下)를 소유(所有) 하게 되자 국호(國號)를 상(商)이라 하였고, 그 후 17대代 반경(盤庚) 때에 은(殷)으로 천도(遷都) 하였으므로 후세(後世)에 그 국호(國號)를 은(殷)이라 불렀는데, 상은(商殷) 또는 은상(殷商)이라고도 한다. 주(周)에 이르러 주(周)나라 무왕(武王)에게 멸망(滅亡) 되었다.
- 湯(탕): 끓일 탕. 탕왕(湯王)

백성을 구휼(救恤) 하여 위로함을 조(弔)라고 하며, 죄(罪)를 성토(聲討) 하여 토벌함을 벌(伐)이라고 한다, 발(發)은 주(周) 나라 무왕(武王)

의 이름이고, 탕(湯)은 은(殷) 나라 왕의 호(號)이다, 우(禹)왕의 뒤에 걸(桀) 왕이 무도(無道) 하며 탕(湯) 왕이 정벌하시고, 탕왕의 뒤에 주(紂) 왕이 무도 하며 무왕이 정벌 하셨으니 이것이 바로 조민벌죄(弔民伐罪)이다.

2.4.14. 좌조문도(坐朝問道), 수공평장(垂拱平章)

- 坐(좌): 앉을 좌
- 朝(조): 조정 조, 아침 조
- 問(문): 물을 문
- 道(도): 길 도
- 垂(수): 드리울 수. 드리우다(自上掛下). 아래로 늘어뜨리다.
- 拱(공): 쫓을 공. 두 손 맞잡다(斂手). 두 손을 마주 잡고 공경(恭敬)의 뜻을 나타내다.
- 平(평): 평평할 평. 평등(平等). 공평(公平)
- 章(장): 밝을 장. 밝히다 明也. 나타내 보이다.

인군(人君)이 정치하는 요점(要點)은, 다만 몸을 공손(恭遜)히 하고 조정(朝廷)에 앉아 현자(賢者)를 존경하고 도를 물음에 달려있을 뿐이다, 서경(書經) 필명(畢命)에 이르기를 의상(衣裳)을 드리우고 손을 쫓고 그 성공을 우러러 바란다고 하였고, 요전(堯典)에 이르기를 백성을 평장(平章- 밝게 다스림)한다 하였으니, 군주(君主)가 몸을 공손히 하고 현자를 존경하면, 의상을 드리우고 손을 쫓고만 있어도 스스로 균평 장명(均平 章明)한 정치를 이루게 됨을 말한 것이다.

2.4.15. 애육려수(愛育黎首), 신복용강(臣伏戎羌)

- 愛(애): 사랑 애

- 育(육): 기를 육. 기르다 養也. 양육(養育)하다.
- 黎(려): 검은 려. 민중(民衆).
- 首(수): 머리 수. 려수 : 여민(黎民), 백성(百姓)
- 臣(신): 신하 신
- 伏(복): 엎드릴 복. 엎드리다(俯伏). 부복(俯伏)하다.
- 戎(융): 오랑캐 융. 서방(西方) 소수민족(少數民族)의 범칭(泛稱)
- 羌(강): 오랑캐 강. 종족이름(種族名). 중국 고대(古代) 서방(西方)의 소수민족(少數民族)의 이름.

여수(黎首)는 검수(黔首)한 말과 같으니 백성(百姓)이다, 백성은 오직 나라의 근본(根本)이니, 인군(人君)이 마땅히 어루만지고 사랑하여 길러 주어야 한다, 융(戎)과 강(羌)은 모두 서쪽의 오랑캐인데 여기서는 사예(四裔)(사방 오랑캐)를 총괄(總括)하여 말한 것이다, 인군이 덕으로써 회유(懷柔)하고 위엄으로써 어거하면 사방이 모두 와서 신하(臣下)로 복종(服從)하게 되었다.

2.4.16. 하이일체(遐邇壹體), 솔빈귀왕(率賓歸王)

- 遐(하): 멀 하. 거리(距離)가 멀다.
- 邇(이): 가까울 이. 가깝다 近也.
- 壹(일): 한 일. 일(一)과 통용(通用). 하나(數詞)
- 體(체): 몸 체
- 率(솔): 거느릴 솔. 거느리다 領也. 인솔(引率)하다.
- 賓(빈): 손 빈. 손(賓客). 빈객(賓客).
- 歸(귀): 돌아갈 귀. 귀복하다(歸服). 복종(服從)하다.
- 王(왕): 임금 왕

신공(臣工-신하)으로부터 여서(黎庶-백성)에 이르기까지와, 중하(中夏-中華)로부터 외이(外夷)에 이르기까지 멀고 가까움이 없이 보기를 일체(一體) 같이 되며, 덕화(德化)가 멀리 미쳐서 윗글에서 말한 바와 같이

되면, 사람들이 모두 서로 거느리고 손님으로 와서 복종(服從)하여, 귀의(歸依)하여 왕으로 받들지 않음이 없을 것이다.

2.4.17. 명봉재수(鳴鳳在樹), 백구식장(白駒食場)

- 鳴(명): 울 명
- 鳳(봉): 새 봉
- 在(재): 있을 재
- 樹(수): 나무 수
- 白(백): 흰 백
- 駒(구): 망아지 구
- 食(식): 밥 식
- 場(장): 마당 장

名君聖賢(명군성현)이 다스리는 세상이 되면 서조(瑞鳥)인 봉황이 나타나고, 망아지 같은 네발 달린 짐승들도 사람을 잘 따르게 된다는 것이다. 봉황(鳳凰)은 실존하는 새가 아닌 상상의 새이다. 봉(鳳)은 수컷, 황(凰)은 암컷을 말하는데, "봉황은 오동나무가 아니면 머물지를 앓고 대나무 열매가 아니면 먹지 앓고 예천의 물이 아니면 마시지 앓는다".(非梧桐不棲 非竹實不食 非醴泉不飲)는 것으로 그려지고 있다. 그래서 혼탁하고 욕망에 찌든 세속의 풍습과 결코 타협하지 않는 고상함의 상징처럼 여겨져 왔다. 또 고대 중국인들은 봉황이 세상을 평안하게 해줄 성인(聖人)이나 군자(君子)가 나타날 때만 그 모습을 보여준다고 생각하였다.

시경에서 "흰 망아지가 우리 마당에 있는 짝을 먹으니 발을 묶고 고삐를 나무에 매어 아침 내내 붙잡아두어 저 이인(伊人) 더 놀다 가게 하리라"라는 말이 있다. 따라서 현자가 왕과 대화하는 동안 그가 타고 온 망아지는 마당가에서 평화롭게 풀을 뜯는다는 말이니, 봉황과 백구를 등장시켜 평화스럽게 다스려지는 시대를 묘사한 구절이다.

2.4.18. 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)

- 化(화): 될 화. 감화, 교화하다. 사람의 마음을 바른 길로 이끌다.
- 被(피): 입을 피. 입다(蒙受). 무엇을 당하거나 받거나 하다.
- 草(초): 풀 초
- 木(목): 나무 목
- 賴(퇴): 힘입을 퇴. 이익(利益)을 받거나 얻다.
- 及(급): 미칠 급. 골고루 미치다.
- 萬(만): 일만 만
- 方(방): 모 방. 방위方位. 방향方向. 만방萬方 : 사방(四方)의 모든 나라. 인신(漢文?)하여, 각 지방(地方).

화피초목(化被草木)는 시경(詩經)의 ‘周王仁厚 澤及草木: 주(周) 나라 왕은 어질고 후덕(厚德) 하여 은택(恩澤)이 풀과 나무에도 미치느니라.’에서 인용되었고, 퇴급만방(賴及萬方)은 서경(書經) 우서(虞書)편 익직(益稷)장 ‘烝民 乃粒 萬邦作乂’ 못 백성이 쌀을 먹게 되어 모든 나라가 다 스러졌다.’에서 인용되었다. 이에 뜻은 성군(聖君)에 대한 종교에 가까운 믿음을 담고 있다는 말이다. 성군(聖君)이 덕화를 통해 다스리는 세상에서는 사람은 물론 보잘것없는 풀과 나무들까지 그 은혜로운 덕이 미쳐 온 세상이 태평함을 누린다고 하였다. 간단하게 이 문장은 성군(聖君)이 다스리는 태평성대(太平聖代)를 찬양한 구절이다.

이상은 저자가 정리한 《주해천자문》과 《천자문석의》의 내용이다. 이는 선인(先人)들이 천자문에 대한 해석이며 천자문을 초보적으로 이해하는 데에 많은 도움이 되었다. 이를 통해 저자는 자신의 이해를 도입하여 천자문을 시각 기호를 통해 해석하는 연구를 진행하고자 한다.

3. 시각 기호를 통한 천자문 해석

3.1. 시각 기호와 천자문의 상관관계

3.2. 시각 기호에 대한 이해

3.2.1. 퍼스의 삼원 적 기호학

3.2.2. 퍼스 기호학의 이미지 분석

3.3. 천자문의 해석을 위한 시각 기호의 구분

3.3.1. 이미지 중심 시각 기호

3.3.2. 텍스트 중심 시각 기호

3.3.3. 이코노텍스트(iconotext) 시각 기호

3.4. 시각 기호를 통한 천자문 표현

3.4.1. 천지현황(天地玄黃) 우주홍황(宇宙洪荒)

3.4.2. 일월영측(日月盈昃), 진숙열장(辰宿列張)

3.4.3. 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)

3.4.4. 윤여성세(閏餘成歲), 룰려조양(律呂調陽)

3.4.5. 운등치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)

3.4.6. 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)

3.4.7. 검호거궤(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)

3.4.8. 과진이내(果珍李柰), 채중개강(菜重芥薑)

3.4.9. 해함하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)

3.4.10. 용사화제(龍師火帝), 조관인황(鳥官人皇)

3.4.11. 시제문자(始制文字), 내복의상(乃服衣裳)

3.4.12. 추위양국(推位讓國), 유우도당(有虞陶唐)

3.4.13. 조민벌죄(弔民伐罪), 주발은탕(周發殷湯)

3.4.14. 좌조문도(坐朝問道), 수공평장(垂拱平章)

3.4.15. 애육려수(愛育黎首), 신복용강(臣伏戎羌)

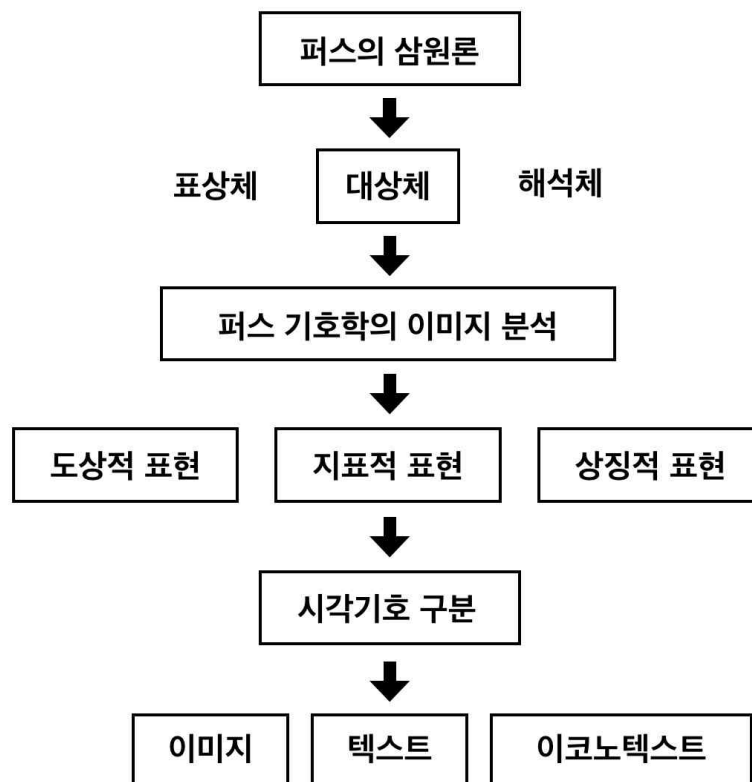
3.4.16. 하이일체(遐邇壹體), 솔빈귀왕(率賓歸王)

3.4.17. 명봉재수(鳴鳳在樹), 백구식장(白駒食場)

3.4.18. 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)

3. 시각 기호를 통한 천자문 해석

본 장에서는 먼저 천자문과 시각 기호의 상관관계를 제시하며 시각 기호를 통해 천자문을 해석하는 이유를 설명하였다. 그리고 다음 장에서 시각 기호 해석을 통해 도상화된 천자문을 Animated GIF의 방법으로 표현하기 위해 기호학에 대한 고찰을 하였다. 즉 퍼스 기호학 삼원 적 기호학의 관점을 도입하고 이를 통해 시각 기호를 이미지 중심 시각 기호, 텍스트 중심 시각 기호, 이코노 텍스트(iconotext) 시각 기호로 구분 하였고 [그림 2]와 같다. 마지막으로 분류된 시각 기호를 통해 천자문에 대한 기호 해석하는 과정을 제시하였으며 그 내용은 다음과 같다.



[그림 2] 시각 기호 도출 과정

3.1. 시각 기호와 찬자문의 상관관계

우리 사회에서는 기호를 통하여 커뮤니케이션이 이루어지고 있으며, 그중 중요한 요소가 시각적 기호이다.¹⁹⁾ 시각적 기호의 개념이 언어적인 것과 비언어적인 것을 다 포함한다고 할 때 커뮤니케이션에 있어 시각적 기호들에 대한 특성을 정리해 보면 아래와 같다.

첫째, 기호는 모든 사물들과 사실을 대신할 뿐이다. 즉, 기호가 사물이나 사실 자체는 아니라는 점이다.

둘째, 기호는 인간의 개념을 대표한다. 인간의 정신이나 의식 또는 개념 등은 사실상 인간 내적으로 형성되어 있음으로 이를 외적, 감각적으로 조형화하여 대표할 수 있는 감각 상의 매개체 역할을 한다.²⁰⁾

셋째, 인간은 원하는 대로 기호를 작성하고, 가치를 부여하고 사용할 수 있다.

넷째, 기호는 의미와 이해를 운반하며 전달한다. 의사전달의 매개체이다.

다섯째, 기호는 인간 사고의 원동력이라 할 수 있다. 즉 기호의 의미는 인간의 사고나 정신활동 없이는 그 기반을 잃는다.

여섯째, 기호는 사회 내에서 합의하여 일단 이루어지면 의미가 부합되어 널리 통용되고 동질적인 해석을 가능케 한다. 기호가 장구한 세월을 거쳐 화폐와 같이 유통되면 전통성과 습관성이 따르게 된다.²¹⁾

앞장에서 살펴본 바와 같이 찬자문의 출처 중에 주역²²⁾의 내용이 많

19) 최현주, 「시각적 기호를 활용한 창의성 개발 미술교육 지도방안 연구 : 중학교 2학년을 대상으로」, 한양대학교 대학원, 2010, p.27.

20) 장은영 「지표기호(indexical sign)의 시각표현 연구」, 이화여자대학교 대학원, 1996, p.17

21) 최현주, 위의 논문, pp.27-28.

22) 단순히 《역(易)》이라고도 한다. 이 책은 점복(占卜)을 위한 원전(原典)과도 같은 것이며, 동시에 어떻게 하면 조금이라도 흉운(凶運)을 물리치고 길운(吉運)을 잡느냐 하는 처세상의 지혜이며 나아가서는 우주론적 철학이기도 하다. 주역(周易)이란 글자 그대로 주(周)나라의 역(易)이란 말이며 주역이 나오기 전에도 하(夏)나라 때의 연산역(連山易), 상(商)나라의 귀장역(歸藏易)이라는 역서가 있었다고 한다.

이 담겨있다. 소쉬르와 페스는 서양의 사고방식인 기호학을 제시하는 반면에 주역은 팔괘(八卦)의 변화를 통해 표현된 64개의 괘상(卦象)을 통해 세계를 기호학적으로 해석하였으며 주역은 동양의 기호학이라고도 할 수 있다. 즉 천자문은 원래 기호학과 연관된 내용들이 담겨있기 때문에 기호학을 통해 천자문을 해석하는 것이 합리적이라고 생각한다.

또한 천자문의 내용은 광범위한 인문, 역사와 철학이며 고풍스럽고 이해하기 힘들다. 이런 이유로 천자문을 더욱 직관적으로 해석하기 위해 그리고 동양의 문화와 서양의 문화 지간에 융합을 통해 더욱 흥미로운 결과가 나타날 수 있다는 출발점에서 서양의 페스 기호학을 도입하였다. 즉 저자는 천자문을 연구하는 과정에서 취득된 새로운 견해들을 더욱 합리적으로 해석하고 표현함으로써 동양의 철학이 담겨있는 천자문과 서양의 사고방식 철학인 페스 기호학의 조화를 통해 천자문을 새로운 시선으로 시각 기호에 대한 해석을 하였다.

3.2. 시각 기호에 대한 이해

기호학은 철학과 함께 오래전부터 연구되어온 분야이지만 학문으로서 체계화되고 그 쓰임새가 증가한 것은 근대에 들어서면서부터이다. 소쉬르의 언어학, 페스의 기호학 등이 현대 기호학의 기초로 알려져 있다. 오늘날에는 기호학의 분야가 넓어져 언어기호학, 텍스트 기호학, 문화 기호학, 영상 기호학, 건축 기호학, 음악 기호학 등 실로 다양한 분야로 발전하였다. 각 분야마다 중점적으로 연구하는 대상이 있겠지만 이들 기호학 모두 인간의 삶과 기호의 연관성과 그 의미를 밝히는 것을 목표로 한다는 점에서는 공통적이다.²³⁾

페스²⁴⁾는 논리학자이자 실용 주의자로 전통적인 기호 이론과는 다른

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1142956&cid=40942&categoryId=31498>

23) 「통합논술 개념어 사전」, 청서출판, 2007, p.34.

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1997191&cid=47319&categoryId=47319>

24) Charles Sanders Peirce: 미국의 철학자, 논리학자. 프래그머티즘의 창시자이자

기호에 넓은 의미로 접근한다. 임마누엘 칸트(Immanuel Kant)로부터 영향을 받은 퍼스는 현상학적, 관념학적 지평을 바탕으로 하고 있고, 사고 현실의 본질을 파악하기 위해 연구에 몰두했는데 모든 경험의 대상들에 적용할 수 있는 고품위의 보편적 개념의 체계를 구축하기 위한 것을 철학적 원칙으로 삼았다.²⁵⁾ 퍼스는 우리가 알고 있는 사고는 기호 속에 사고라고 주장하며, 그는 기호가 우리 안에 있는 것이 아니라 우리가 기호 속에 있다는 가설을 내세운다. 기호는 사고에 우선한다는 것이다. 퍼스에 따르면 알 수 없는 생각은 존재하지 않는다. 왜냐하면 인지 가능성과 존재는 동의어이기 때문에 각각의 사고가 하나의 기호라는 명제에서 모든 사고는 또 다른 사고를 지칭하거나 규명하게 되는 것이다.²⁶⁾ 이것은 기호의 본질이며, 또한 사고가 단 순간에 생산될 수 없고 시간을 요구한다는 것은 각각의 사고가 다른 사고에 의해서 해석되어야 한다는 것을 의미한다. 이는 곧 일체의 사고는 기호를 통해 생각될 수밖에 없다는 말로 풀이할 수 있다. 따라서 기호 개념을 발현시키는 퍼스 성찰의 핵심 성분은 사고, 시간성, 해석 작용으로 압축할 수 있다.²⁷⁾

퍼스가 지닌 기호는 소쉬르가 추론했던 기호의 과학성보다는 기호 작용의 결과 효과에 더 주목했다. 소쉬르가 모든 기호가 언어 기호로 환원된다는 관점에 언어 체계의 우위성을 전제로 하는 기호론을 구상한데 비해, 퍼스는 기호를 대상과 주체 사이에 위치시키며 이들 사이의 관계에서 의미와 행위를 매개하는 존재나 매개체로 인식하여 기호 작용과 기호의 생성 문제에 더 큰 관심을 가졌다.²⁸⁾ 이른바 기호, 대상과 해석 체 요소를 상징하면서, 이들 사이의 관계를 통한 의미 구성과 행위 유발에 초점을 두었다. 이로 인하여 유럽의 기호론은 의미 생성의 ‘구조’에 보다 관심을 기울이게 되고 미국의 기호학은 의미 생성의 ‘역동성’에 보다 주

소쉬르와 함께 현대 기호론의 선구자로 지목된다.

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1718246&cid=41908&categoryId=41972>

25) 송진원, 「사회적 디자인의 표현특성에 관한 연구 : 퍼스의 기호학적 분석을 중심으로」, 홍익대학교 산업미술대학원, 2010, p.35.

26) 송진원, 위의 논문, p.35.

27) 소두영, 「상징의 과학 기호학」, 인간사랑, 1996, p.52.

28) 목선희, 「패키지디자인 기호의 의미작용연구 : 화장품 브랜드를 중심으로」, 중앙대학교 대학원, 2012, p.35.

목하게 된다.

<표 2> 소쉬르와 퍼스의 기호학 비교²⁹⁾

	유럽식 기호학	미국식 기호학
기원	소쉬르 (1857~1913)	퍼스(1839~1914)
발생지역	유럽지역 중심	영미지역 중심
구분	구조적 기호학	분석적 기호학
기호학의 정의	기호는 심리적 실체로서 하나의 개념과 하나의 청각 영상의 관계로 정의 : 연상 주의적 심리학	기호를 다루는 준(準) 필연적, 형식적인 원칙으로 정의 : 기호의 과학, 논리학
기호구조	이원론	삼원론
기호관계	상동관계	유추관계
의미작용	정적	역동적

3.2.1. 퍼스의 삼원적 기호학

퍼스는 3이라는 숫자에 유난히 집착을 했는데, 기호에 대한 연구 역시 삼원적인 것에 근거하여 연구를 진행하였다.³⁰⁾ 퍼스는 기호의 정의와 구조를 다음과 같이 설명하였다. 기호는 자신에 의해 생성되거나 한정되는 무엇인가를 대신하고 있다. 기호가 대신하고 있는 이것이 바로 ‘대상(Object)’이며, 기호에 의해 전달되는 것이 ‘의미(Means)’이다. 그리고 기호에 의해 떠오르는 생각이 바로 ‘해석소(Interpretant)’이다.³¹⁾

위와 같이 퍼스는 기호를 구성하는 요소를 기호체(Means), 대상체(Object), 해석소(Interpretant)로 나누어 삼원적인 관계를 제시하고 또한 이 삼분법의 논리에 일차성, 이차성, 삼차성이라는 세 가지의 범주 영역을 구분하여 기호의 성격이 감정적이고 역동적인지 아니면 사회적이며 법칙적인지를 알 수 있는 틀을 제시하였다. 이 삼분법에 대한 고찰은 시각커뮤니케이션을 기호로 분석하고 어떠한 의미관계를 가지는지에 대해

29) 목선희, 앞의 논문, p.36.

30) 송진원, 앞의 논문, p.37.

31) C.S.Peirce, 「Collected Papers」, Vol I-IV : 1931-1935, ed. C.C.Hartshorne and P.Weiss : Vol VII-VIII :1958, ed. Burks(Harvard University Press), 1.339(앞의 첫 숫자 : 책의 권 번호, 뒤의 세 자리 숫자 : 문단의 일련번호).

알아보는데 유용할 것이다.

1) 퍼스의 삼범주 : 일차성(firstness), 이차성(secondness), 삼차성(thirdness)

퍼스의 범주 개념은 삼원론의 확장된 개념으로 파악할 수 있는데, 일차성은 그것이 무엇이든 간에 그 객체의 긍정적인 존재양식으로 구성된 것이다. 이러한 존재양식은 오직 가능성만을 가지고 있는 것이며 다른 것과의 관계를 갖지 않는 그 자체이다. 빨강다는 것(성질)은 빨강 색깔이라는 물질 또는 실재하는 현상 그 이전의 가능성으로서만 존재한다. 이것은 어떤 것이 개입되지 않은, 단순한 잠재성으로 존재하며 또 독립적이며 불편부당한 질적인 것임을 의미한다.

이차성은 퍼스에 의하면 어떠한 객체가 다른 것과 어떻게 관계하는가에 대한 존재 양식이다.³²⁾ 이것은 제 삼자의 개입이 없는 두 개의 객체 간의 관계를 의미한다. 비교, 행위, 실제성 그리고 시공간의 경험이 이차성의 영역이다. 빨강이라는 성질은 빨간 사과 또는 빨간 자동차와 같이 실제적으로 어떠한 객체와 연결 지어졌을 때 비로소 우리는 빨강이라는 색깔을 인식할 수 있는 것이다. 또한 빨강이 다른 색, 예를 들어 파랑과 다르게 인식되는 것도 실제 두 객체의 관계 속에서 알 수 있는 것이다.

삼차성은 이러한 이차성의 영역이 일반성을 가지게 된 존재의 양식이다. 다른 말로 하면 삼차성은 두 객체의 관계를 연결해 줌으로서 가능하다.) 중계, 습관, 기억, 융합, 커뮤니케이션을 할 때에 무엇인가가 빨강다고 말을 했다면 그 빨강다는 속성은 커뮤니케이션 행위자의 쌍방 간에 공유할 수 있는 영역에서 인식된다. 즉 빨강이라는 일차성 영역의 속성은 빨간 자동차와 같이 이차성 영역에서 구현된 것이고, 빨간이라는 공유할 수 있는 언어를 통하여 두 커뮤니케이션 행위자가 함께 인식할 수 있다는 것은 빨강이라는 일반화되어진 속성을 삼차성 영역에서 인식할 수 있게 되었음을 의미한다.

일차성의 영역에는 빨강다, 지루하다, 단단하다, 비통하다 또는 고귀하

32) 남윤재, 「인간-컴퓨터 상호작용에서의 청각 인터페이스에 관한 연구」, 연세대학교 대학원, 2001, p.33-35.

다 같은 것들이 있다. 일반적으로 이러한 개념은 성질 자체가 아니라 감각이라고 주장할 수 있으나 퍼스에 의하면 이러한 것들을 감각을 통한 감각 성질이라고 하며 어떠한 현상이 일어나면 그것에는 근본적인 성질이 있게 된다고 한다. 우리는 현상학적으로 이러한 성질을 알 수 없다. 즉 일차성의 영역은 그것의 완전한 정체성을 의미하는 것이 아니며 오직 ‘무엇과 같음’을 의미한다. 그것은 다른 것과는 관련이 없는 그 자체로서의 어떠한 편향이라고 할 수 있다. 일차성은 객관적 지각, 의지, 사고와는 먼 감각적인 성격에 좌우된다.

이차성 영역은 행위적 사실로 구성된 현상이다. 성질은 일반적이며 막연하고 잠재적이나 어떠한 사건의 발생은 극히 개인적 경험이다. 성질을 같은 형태로 보지 않는다. 행위적 감각에는 반응이 있지만 성질은 반응하지 않는다.³³⁾ 이차성은 다른 것으로서의 인식으로부터 발생하는 행위와 사건의 실제로 구성된다.

삼차성 영역은 우리가 법이라고 일컫는 것으로 구성되어 있다. 이것들은 오직 외부로부터 관찰할 수 있는 것이다. 사고(thoughts)는 성질이 아니다. 사고는 영원하지 않으며 어떠한 특정한 상황에서의 이유를 가지고 있기 때문이다. 또한 사고 자체는 일반적인 것이기 때문에 사실이 될 수 없다.³⁴⁾ 행위, 발생, 또는 사실은 일반화가 될 수 없다. 삼차성은 일차성과 이차성의 중재이며 두 개를 연결하는 통로이고 또 이러한 연결을 표상하는 것이다. 법칙과 언어는 대표적인 예이며 이러한 개념은 기호의 개념이 무엇인가를 대신하는 어떤 것으로 전달된다는 것이다.

그러나 일차성, 이차성, 삼차성의 영역은 확실하게 구분되는 별도의 영역이 아니다. 각 영역은 상대적인 개념이라고 할 수 있다. 따라서 어떠한 기호가 다른 어떤 기호에 비하여 이차성 또는 삼차성 영역에 가깝다고 할 수는 있지만 어느 기호가 일차성이고 어느 기호는 삼차성이라고 명명할 수는 없다. 이 논문에서는 언어 메시지가 가장 삼차성에 가깝다고 보았다. 그 이유로는 언어는 대표적인 삼차성 영역의 기호로써 문법이나

33) Peirce, C., 「Philosophical Writings of Peirce」, New York : Dover, 1955, p. 101.

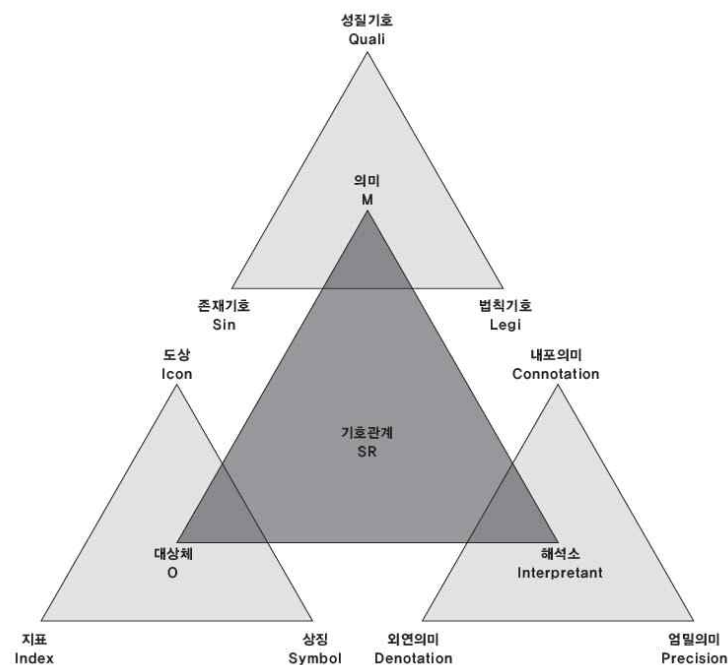
34) Peirce, C., 위의 책, p.101.

어법과 같은 법칙성이 존재하는 기호이기 때문이다. 언어 규칙은 인간이 태어나면서부터 자연스럽게 습득되는 것으로 별도의 학습 또는 훈련이 필요하지 않는 기호이다.³⁵⁾

이에 비하여 시각커뮤니케이션은 이차성 또는 일차성 영역에 가깝다고 할 수 있다. 시각커뮤니케이션은 사회적인 관습이나 법칙보다는 경험을 바탕으로 한다.

2) 퍼스의 삼원론

앞서 언급했듯이 퍼스의 삼분법 이론은 기호를 구성하는 요소를 의미(기호체), 대상(대상체), 해석소(해석체)로 나누어 삼원적인 관계를 제시하는데, [그림 3]과 같은 삼각형 구조를 이룬다. 이렇게 기호와 대상, 해석체 간의 관계는 존재방식에 따라 다시 일차성, 이차성, 삼차성으로 나누어진다.



[그림3] 퍼스의 삼분법 기호 관계(The triadic sign relationship)³⁶⁾

35) 남윤재, 앞의 논문, p.33-35.

36) 하인츠 크로웰, 「현대커뮤니케이션디자인」, 최길렬 옮김, 도서출판국제, 1993, p.42

기호체는 표상체라고도 하며 삼원적 관계의 첫 번째 상관관계로 기호의 발생에서 직접적으로 지각될 수 있는 부분이다. 기호 그 자체로써 어떤 관계도 가지지 않는 것이며 다른 것과의 대립을 통해 이해되는 것이 아니라 그 자체로서의 순수한 존재이며 단순한 가능성으로 색이나 소리, 촉감이 될 수 있는 실제적인 개념이다.

대상체는 기호체가 나타내는 대상인 그 무엇으로 사물 그 자체와 그 사물이 다른 사물들과 맺고 있는 공존관계를 통해 발생한다.

해석체는 주어진 기호체로부터 촉발되는 의미 효과이다. 일반적으로 해석체는 우리가 한 기호를 접하게 될 때 우리 관념 속에서 발생하는 기호로 이해할 수 있다. 이러한 설명은 우리가 해석체를 이해하는데 좋은 출발점이 될 것이다. 물론 해석체를 해당 기호에 적합한 결과라고 말하는 것이 보다 정확한 설명이다. 가령, 나는 하늘의 의미를 단순히 단어를 사용하여 명시할 수도 있지만 손가락으로 하늘을 가리켜서 손가락이 가리키는 방향을 보게 할 수도 있다.³⁷⁾

기호들은 삼분법으로 나뉘 수 있다. 첫째, 기호 그 자체가 단순한 성질, 현실적 존재물 또는 일반적 법칙이나에 따라서 나뉜다. 둘째, 이 기호가 대상체와 맺는 관계, 즉 기호의 내적 성격, 이 대상체와의 실존적 관계, 또는 그것의 해석소와의 관계에 따라서 나뉜다. 셋째, 해석소가 그 기호를 가능성의 기호로 표상하느냐, 또는 사실의 기호 또는 이성의 기호로 표상하느냐에 따라 나뉜다.³⁸⁾

기호체: 성질 기호(Qualisign), 존재 기호(Sinsign), 법칙 기호(Legisign)

성질 기호는 기호의 존재에 대한 순수한 성질 또는 잠재성을 의미한다. 하나의 성질이 기호가 되는 것으로 어떤 구체적인 형태로 현실화되지 않으면 기호로서의 실질적인 활동을 할 수 없다.

37) Murphey, M. G., 「The Development of Peirce's Philosophy」, Havard University, 1961, p.78.

38) 찰스 샌더스 퍼스, 「퍼스의 기호 사상」, 김성도 편역, 민음사, 2006, p. 153-154.

존재 기호는 현실적으로 존재나 사건으로서, 이 사물과 사건이 기호가 된다. 성질 기호는 오직 성질들을 통해서만 기호가 되며, 그 결과 그것은 여러 가지 성질 기호들이 포함된다. 하지만 이 같은 성질 기호들은 특별한 종류이며, 오직 현실적으로 체현되면서 기호를 형성한다.

법칙 기호는 법칙으로서, 그 법칙이 기호가 된다. 이 법칙은 통상적으로 사람들이 설정한다. 모든 계약적 기호는 법칙 기호이며 법칙 기호는 단일 대상이 아니라, 일반적 유형으로서, 동의가 이루어졌기 때문에 의미를 가져야 한다.³⁹⁾ 모든 법칙 기호는, 그것이 적용되는 경우를 통해 의미가 생기며, 그것이 적용된 경우를 복제(Replica)라고 부를 수 있다. 예를 들어, 영어에서 보통 한 페이지에 15번에서 25번 정도 낱말 ‘the’가 나온다. 그 말은 매번 같은 낱말, 동일한 법칙 기호이다. 각각의 경우는 복제이다. 복제는 단일 기호이다. 그 결과, 모든 법칙 기호는 단일 기호들을 필요로 한다. 하지만 이 단일 기호들은 의미가 있다고 간주되는 특별한 경우들처럼, 평범한 것들이 아니다. 아울러 복제는, 그것에 의미를 부여하는 법칙 없이는 의미를 가질 수 없다.⁴⁰⁾

대상체 : 도상 기호(Icon), 지표 기호(Index), 상징 기호(Symbol)

도상 기호는 단지 성격 덕분에 그것이 가진 성격들을 통해서 그것이 지시하는 대상체로 귀결되는 기호이며, 이 대상체는 현실적으로 존재할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 만약 그런 대상체가 존재하지 않는다면 도상 기호가 기호로서 작동하지 않는다는 것은 사실이다. 하지만 이는 그것의 기호로서의 성격과 전혀 관계가 없다. 아무 성질이나, 존재하는 개체 또는 법칙도 도상 기호인데, 단 이 도상 기호는 이 무엇인가와 닮아야 하고, 이 무엇인가의 기호로서 사용되어야 한다.⁴¹⁾

도상 기호는 비록 그것의 대상체가 존재하지 않는다고 해도, 그것을 의미 있게 만드는 성격을 가진 기호이다. 예를 들어, 연필로 그린 기하학적 직선을 들 수 있다. 지표 기호는, 그것의 대상체가 제거된다면 그것을

39) 목선희, 앞의 논문, p.38.

40) 찰스 샌더스 퍼스, 앞의 책, p.154-155.

41) 송진원, 앞의 논문, p.44.

기호로 만드는 성격을 곧 잃을 수 있지만 해석체가 없다 해도 성격을 상실하지 않는 기호이다. 격발의 기호로서 총알구멍이 난 주형이 그 예이다. 왜냐하면 총이 발사되지 않고서는 그런 구멍이 날 수 없었기 때문이다. 하지만 거기에는 구멍이 나 있고, 누군가가 그것을 총의 격발과 연관시키면 그렇지 않은 상관없다. 상징 기호는, 만약 해석체가 없으면 그것을 기호로 만드는 성격을 상실하는 기호이다. 예를 들어, 자신이 의미하려는 것을 전달할 때, 그런 의미를 갖기 위해서는 오직 타인이 이해해야 한다는 점을 통해서만 의미를 가질 수 있는 모든 발화의 경우가 그렇다.⁴²⁾

지표 기호는 실제로 대상체의 영향을 받는다는 점에서 그것이 외시하는 대상체로 귀결되는 기호이다. 따라서 그것은 성질 기호가 될 수 없는 데, 그 이유는 성질들은 독립적으로 존재하는 것이기 때문이다. 지표 기호가 대상체의 영향을 받는다는 점에서 그것은 반드시 대상체와 어떤 공동체와 어떤 공통적 성질을 가지며, 바로 대상체와 공통으로 갖는 그 같은 성질들에 견주어서 그것은 이 대상체를 지시한다. 그것은 따라서 도상 기호를 함의한다. 비록 그것이 특별한 종류의 도상 기호라고 해도 말이다. 아울러 그것은, 그것을 기호로 만드는 이 같은 측면에서도 대상체와 단순히 닮아 있는 것이 아니라, 대상체를 통한 기호의 현실 변형이다.

상징 기호는 법칙에 따라서 그것이 외시하는 대상체로 귀결되는 기호이다. 이때 법칙은 일반적으로 이 대상체를 지시하여 상징의 해석을 규정하는 일반적인 관념들의 연상 작용이다. 그것은 따라서 일반적 유형 또는 법칙, 즉 법칙 기호이다. 그러므로 그것은 일반적 유형이나 있는 그대로 그것은 복제를 통해서 작용한다. 단지, 그것 자체가 일반적일 뿐만 아니라, 그것이 지시하는 경우 중에 그것이 존재한다는 사실이다. 따라서 상징 기호가 외시하는 실존적 경우들이 있을 수밖에 없다. 비록 ‘실존적’이라는 말로 우리가 이해해야 하는 것은 상징이 지시하는 상상할 수 있는 우주에 실존한다는 의미라고 해도 말이다.⁴³⁾ 상징 기호는 연상 작용이나 다른 법칙을 통해서 이 경우들에 간접적으로 영향을 받을 것이다.

42) 송진원, 앞의 논문, p.44.

43) 송진원, 앞의 논문, p.45.

아울러 상징 기호는 일종의 지표 기호를 함의해야 할 것이다. 비록 이것이 특별한 지표라고 할지라도 말이다. 위의 경우들이 상징 기호에 미치는 미미한 영향이 상징 기호의 의미 있는 성격을 설명할 수는 없다.⁴⁴⁾

해석체: 낱말 기호(Rheme), 발화 기호(Dicent), 논증 기호(Argument)

낱말 기호는 그것의 해석체에 대한 질적 가능성의 기호, 즉 이런저런 종류의 가능한 대상체를 표상하는 것으로 이해되는 기호이다. 낱말 기호는 어떤 정보를 제공할 수 있으나 정보가 그대로 해석되지 않는다. 이것은 단순한 질적인 가능성으로 해석될 뿐 진실 혹은 거짓이라고 할 수 없다.

발화 기호는 그것의 해석체에 대해서 현실적 존재의 기호에 속하는 기호이다. 이것은 대상에 의해 영향받는 또는 지시하는 실체로서 해석된다. 풍향계는 바람의 방향에 영향을 받으며 바람의 방향을 가리킨다. 또한 몸짓, 제스처 또한 발화 기호이다.

논증 기호는 그것의 해석체에 대하여 법칙 기호가 되는 기호이다. 해석 기호가 단순한 대상의 특성을 표상하고 발화 기호가 행위적 실체로서 대상을 표상하는데 비하여 논증 기호는 기호적 특성 안에서 대상의 표상으로 이해되는 기호이다. 상징 또는 언어는 논증 기호인데 이유는 이것들은 판단에 의하여 진실을 증명할 수 있기 때문이다.⁴⁵⁾ 이상의 내용을 표로 정리하면 <표 3>과 같다.

44) 찰스 샌더스 퍼스, 앞의 책, p.155-156.

45) 찰스 샌더스 퍼스, 앞의 책, p.156-157.

<표 3> 퍼스의 기호 분류

범주	일차성	이차성	삼차성
표상체	성질 기호(Qualisign) 기호의 속성	개별 기호(Sinsign) 실제로 존재하는 사물이거나 사건	법칙 기호(Legisign) 기호로 된 법칙
대상체	도상 기호(Icon)가 어떤 담음을 통해 해당 대상체와 관계를 맺 는 경우	지표 기호(Index)가 인과성을 통해 대 상체와 관계를 맺 는 경우	상징 기호(Symbol)가 오 직 관습에 의해서만 대 상체와 관계를 맺는 경 우
해석체	해석 기호 (Rhema) 기호가 하나의 가능 성으로서 해석체를 표 상하는 경우	발화 기호(Dicisign) 기호가 하나의 사 실로서 해석체를 표상하는 경우	논항 기호(Argement) 기호가 하나의 추론으 로서 해석체를 표상하 는 경우

3.2.2. 퍼스 기호학의 이미지 분석

퍼스는 이미지의 영역을 도상적인 범주 내에서 정의한 최초의 인물이며 그의 정의는 비언어적인 의사소통 체계에 대한 최초의 것이다.⁴⁶⁾ 커뮤니케이션학에서는 기호체계가 일련의 상징들과 그것들을 의미 있게 결합하는 방식으로 이루어져야 한다고 설명하고 있다. 상징들의 구조적 관계는 모두 그 기호를 이해하는 사람들로부터 유사한 해석이나 반응을 얻어내야 한다. 언어적 기호는 독특한 현상(알파벳을 이루는 음소의 형들), 문법 그리고 구두점을 사용하는 특정한 언어(한글, 영어, 불어, 독어, 스페인어 등)로 이루어져 있다. 언어적 기호는 말이나 글을 통해 커뮤니케이션을 하는데 쓰일 수 있다. 비언어적 기호는 사용되거나 결합되는 방법에 따라 상징적 의미를 지니는 시각요소나 그림들로 이루어진다. 이러한 비언어적 기호를 세 가지로 나누어 도상, 지표, 상징으로 구분한다.⁴⁷⁾

퍼스는 사물을 표현하는데 완전한 기호는 대부분 도상적, 지표적, 상징

46) 박영원, 「광고디자인 기호학」, 범우사, 2003, p.228.

47) 찰스 왈쉬레거 ; 신디아 부식-스나이더 공저, 「디자인의 개념과 원리」, 원유홍 옮김, 안그래픽스, 2003, p.381.

적 요소가 적절히 조화되어야 한다고 말하고 있다. 실제로 퍼스의 이론은 마크나 로고타이프 그리고 상표 등을 표현할 때 더욱 명백히 나타나는데 이 이론을 통해 우리는 비주얼커뮤니케이션이나 이미지의 분석에서 전달자가 기호를 사용한 의도를 미리 짐작할 수 있다. 또한 퍼스의 기호 이론은 우리로 하여금 역사적으로나 사회적인 미술 과정의 여러 측면들에 대해 미술가의 의도와 얽매이지 않고 생각하도록 도와주므로 미술 연구와 깊은 관련이 있다고 할 수 있다. 따라서 모든 이미지가 보여주는 도상성, 지표성, 상징성의 혼합은 그 이미지를 용이하게 가정하는 환영적인 다른 측면을 볼 수 있기 때문에 역동적인 특징과 이미지를 읽어내는 수용자의 내적 자아를 강조한다고 할 수 있다.⁴⁸⁾

도상, 지표, 상징 표현에 대하여 자세히 알아보면 다음과 같다.

1) 도상적 표현

도상이란 그 대상과 관련을 맺는 기호로써 어떠한 대상이 실제 존재하든 존재하지 않던 그 자체의 성질을 단순히 제시하는 기호이다. 따라서 존재하지 않는 대상들을 환기시킬 수 있는 기호로서 간주될 때 가장 역할을 발휘하는 셈인데 그 이유는 그것이 기호 자체와 유사한 대상을 상상하도록 제안하기 때문이다. 그러므로 도상성은 먼저 기호와 대상 사이의 가설적 유사성에 기반을 둔 읽기의 한 양상이다.⁴⁹⁾

도상은 다분히 재현적인 것으로 그것은 무엇이든 그것과 닮은 것의 대용(代用) 또는 대치물(Substitute)이 되기에 적합하고, 그 기호 자체 성격이 대상체에서 표현된 것이다. 예를 들면, 메릴린 먼로의 사진은 메릴린 먼로와 똑같이 표현되어 있으므로 메릴린 먼로의 도상이다. 그 사진으로 만일 양식화 작업을 하여도 그 형태는 메릴린 먼로와 꼭 닮은 꼴이므로 (메릴린 먼로를 나타내므로) 도상인 것이다.

한국의 지도는 한국 영토의 도상이고, 신사 숙녀 화장실의 시각적 기호(픽토그램)는 보는 시각에 따라 지시적이거나, 상징적인 대상을 이용하

48) 노만 브라이슨 외 지음, 「기호학과 시각예술」, 김윤희, 양은희 옮김, 서울 : 시각과 언어, 1995, p.55.

49) 노만 브라이슨 외 지음, 위의 책, p.51.

여 화장실을 나타내는 기호로 사용한 경우가 종종 있는데, 남녀 성징을 도상적으로 표현할 수도 있고 상징적으로 표현할 수도 있기 때문이다. 그리고 상황에 따라 남성의 도상(픽토그램)은 남성 화장실을, 여성의 도상(픽토그램)은 여성 화장실을 가리키는 지표가 되기도 한다. 컴퓨터 모니터상의 도상들은 각각의 소프트웨어 등을 나타내는 도상이며, 종교예술에 있어서 도상은 예수나 성모의 재현인데 이것은 외양뿐만 아니라 신성도 표현해 내는 것이 된다.⁵⁰⁾

2) 지표적 표현

지표는 대상이 그 자신을 지시하며 그 대상이 실제로 존재하는 기호로 대상의 어떤 유사성이나 유추 또는 일반적 특성과의 관계를 기초하지 않는다. 지표의 특징은 도상과는 달리 그 대상체(지시 대상)와 유사성을 가지지는 않으나 그 대상과 물리적인 인접성을 가지고 있고, 지표는 일방적으로 주의를 그 대상에 기울이게 한다.⁵¹⁾ 지표는 개별적 대상 간의 역동적 관계에 기초하며 개인의 감각, 기억을 바탕으로 하는 기호이다. 따라서 지표는 표지(암시, 조짐)와 동일 상으로 구분될 수 있는데, 표지는 대상 자체에 직접적으로 생성되는데 예를 들어 연기는 불의 지표라고 할 수 있고, 꼬리는 개를 나타내는 지표인 것이다. 거리의 교통 표지는 물리적 실체와 직접적인 관련이 있는 지표적 기호이다. 즉 교차로와 언덕 마루가 어느 곳에 있는지를 지시하고 있다.

동일상은 대상의 특성을 단독으로 표상하는 경우를 토대로 하고 그 예는 여권사진과 어떤 동일적 특성들이 대개 과장된 형상으로 두드러지게 나타나는 캐리커처 등이다. 초상화가 대상과 동일한 이미지의 성격을 갖게 되듯이 사진들은 한 인물에 하나의 유형만을 나타내 보여줌으로써 일종의 도상의 성격을 갖게 된다고 할 수 있다.

3) 상징적 표현

상징은 법칙에 의해 제시되는 기호이며 언어적 기호는 대부분 상징이

50) 박영원, 「광고디자인 기호학」, 범우사, 2003, p.49-50.

51) 소두영, 앞의 책, p.52.

라 할 수 있다. 상징은 오직 관습에 의해서만 대상체와 관계를 맺는 경우이고 자신이 의미하려는 것을 전달할 때 그런 의미를 갖기 위해서는 오직 타인이 이해해야 한다는 점을 통해서만 의미를 가질 수 있는 모든 발화의 경우를 말한다고 할 수 있다. 따라서 대상과의 관계에서 관습도는 법칙적인 것으로 엄격히 제한되고 동시에 그 시스템은 필수적인 기호의 구성 성분이 된다고 볼 수 있다.

이러한 기호 유형은 기호와 그 기호가 의미하는 것 사이의 논리적 연관관계는 존재하지 않는다. 단지 수용자가 기호와 기호가 의미하는 것의 관계를 학습했을 경우에만 의미가 통한다.⁵²⁾ 가령 적십자를 ‘도움’을 의미하는 것으로 인식한다거나 깃발은 영토라든가 기관을 의미하는 것으로 인식하는 것도 같은 경우이다. 알파벳 철자도 우리가 학습한 의미를 가진 상징적 기호이다.⁵³⁾

어떠한 용어를 사용하든 기호 유형들은 서로 분리된 것이 아니고, 함께 작용하게 된다는 것을 인식해야 한다. 예를 들어 교통 표지판은 우리가 교통신호등에 다가가고 있다고 경고하고 있다. 그 기호의 부호는 도상과 상징 모두 신호등을 닮았다. 이것은 물리적으로 그것이 가리키는 사물을 닮았기 때문에 도상적이라고 할 수 있다. 하지만 이것은 상징이기도 하다. 이것은 기호의 일부이고, 그 의미에 관하여 국제적인 합의가 필요하다. 우리는 기호가 의미하는 것을 학습했고 도로에서 자동차를 운전하기 전에 운전면허시험으로 기호의 의미에 관하여 시험을 치르기까지 하였다. 기호를 둘러싼 빨간 삼각형 틀은 경고의 기호로 이해하고 있다. 이러한 교통신호가 교차로 근처의 길에 위치하였다면 이것 역시 지표적 기호인 것이다. 사실 기호의 의미는 부분적으로는 그것이 어디에 위치하는가에 따라서 형성되기도 한다. 이것은 도상/상징/지표 기호인 것이다.⁵⁴⁾ 이상의 내용을 표로 정리하면 <표 4>와 같다.

52) 데이빗 크로우, 「기호학으로 읽는 시각디자인」, 박영원 옮김, 안그라픽스, 2006, p.33.

53) 데이빗 크로우, 위의 책, p.33.

54) 데이빗 크로우, 위의 책, p.34.

<표 4> 기호 표현 유형에 따른 대상과의 특징

기호의 표현 유형	대상과의 연결	특징
도상(Icon)적 표현	유사성(Similarity)	도상은 대상과 유사성이 있음
지표(Index)적 표현	물리성(Physicality)	지표는 대상과 물리적으로 연결됨
상징(Symbol)적 표현	자의성(Arbitrariness)	상징은 대상과 관계가 자의적임

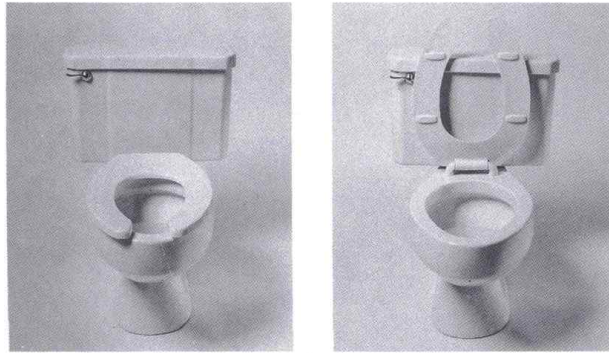
3.3. 천자문의 해석을 위한 시각 기호의 구분

앞에서 시각 기호와 천자문의 상관관계를 설명하면서 시각 기호를 통해 천자문을 해석하는 이유를 제시하였다. 그리고 시각 기호의 이론은 주로 퍼스 기호학에 대한 내용을 살펴보았다. 이에 따라 천자문 시각 기호 해석을 위해 퍼스의 삼원적 기호학을 토대로 시각 기호를 분류하였다. 그에 대한 결과는 시각 기호를 이미지 중심 시각 기호, 텍스트 중심 시각 기호, 이코노 텍스트로 등 3 가지로 나누어 설명하였다.

3.3.1. 이미지 중심 시각 기호

아래 [그림 4]의 이미지는 1992년 미국의 메인 스트리트 거리의 남녀 화장실 표지이다. 이미지에는 어떠한 텍스트도 없다. 창의성에서 출발된 발상으로 이미지 하나만 가지고도 그 어떤 메시지보다도 강력한 기호로 남녀의 화장실을 구분하여주고 있다.⁵⁵⁾

55) 최현주, 앞의 논문, p.28.



[그림 4] The Martin Agency, 미국, 1992

퍼스는 ‘그림은 언어인가’라는 글에서 예술적 창조가 체계로 환원될 수 없다는 낡은 인문적 속신을 비판하면서, 그림이 갖는 체계로서의 특성에 대해 논급했다. 그림은 더 이상 중립적, 문자적, 외연적 상태의 언어로 구성되지도, 주관적 해석이 무한히 허용되는 순수한 신화적 구축물로 이해되지도 않는다고 한다. 이미지로 된 시각적 기호를 읽기 위해서는 일반적인 문화적 지식이 요구되는데, 바르트는 이때의 메시지를 약화된 도상적 메시지, 즉 상징적 메시지라고 한다. 이러한 메시지를 읽고 난 후에 우리는 실제 대상에 의해 만들어지는 제3의 메시지의 의미를 읽을 수 있다.⁵⁶⁾

이미지를 여러 다른 기호의 형태로 구성된 시각 메시지로 취급한다는 것은 이미지를 언어나 표현과 커뮤니케이션의 도구로 여긴다는 것을 의미한다. 이미지가 표현적이든 의사소통적이든 간에, 이미지는 항상 타인을 향한 메시지이다. 그러므로 시각 메시지를 이해하는 데 필수적인 선행조건은 그것이 누구를 위해 만들어졌는가를 알아보는 일이다. 그렇지만 시각 메시지의 수신인이 누구인가를 확인하는 것이, 시각 메시지가 어디에 사용되는가를 이해하는데 충분한 조건은 아니다. 시각 메시지의 기능 또한 내용을 이해하는데 결정적인 요소가 될 수 있다⁵⁷⁾.

롤랑 바르트는 그림의 이야기를 구성하는 기호나 연상의 고리를 설명

56) 한순미, 김선, 박숙희, 이경화, 성은현, 「창의성: 사람·환경·전략」, 학지사, 2005, p.31.

57) 마르틴 졸리, 「영상 이미지 읽기」, 문예출판사, 1999, p.76.

했다. 언어에서 이야기는 선형이다. 한 단어 뒤에 다음 단어가 특정한 규칙에 기초한 순서대로 뒤따라 나온다. 이러한 점에서 언어적인 커뮤니케이션은 추론적으로 간주된다. 반면에 그림들은 표상적이다. 이미지 안의 기호들은 많은 경우 이미지 제작자의 스타일에 따라서 다양하게 제시된다. 아사 베르거(Asa Beger)는 네 종류의 환유적 부호, 유추적 부호, 환치적 부호 그리고 요약적 부호를 제시했다. 환유적 부호는 보는 사람으로 하여금 연상이나 추측을 하게 하는 기호들의 집합이다. 거실 벽의 비싼 그림, 원목 패널, 풍부하게 꾸며진 가구들, 부드러운 조명, 맨틀에서 타는 불로 분위기를 내는 기호들을 보여주는 광고물의 사진은 낭만적인 상류층의 주거생활을 환유적으로 전달할 것이다. 유추적 부호는 관람자들이 정신적 비교를 하게 하는 기호들의 집합이다. 이런 종류의 부호의 분석에는 은유와 직유를 사용한다. 은유는 동의어를 제시하는데 반해 직유는 단지 비슷한 특징을 가진 기호만을 제시한다. 노란색 편지지는 비슷한 색으로 인해 노란 레몬 껍질을 생각나게 할 것이다. 환치적 부호는 하나의 기호에서 다른 것으로 의미를 옮기는 것들이다. 요약적 부호는 새로운 합성기호를 형성하기 위해서 결합된 서너 개의 기호들이다. 이것들로 만들어진 텔레비전의 뮤직 비디오와 광고물은 독특하며 예기치 않았던 의미를 전달한다.

3.3.2. 텍스트 중심 시각 기호

아래 [그림 5]의 텍스트는 베스트를 위한 로고이다. 이름에서 암시되는 연쇄적 아이디어가 시각적 '크레센도-점점 강하게'로 옮겨지고 있다. 텍스트만 있는 기호인데도 단순한 글자의 나열이 아닌 의미를 담고 있는 모든 텍스트는 코드와 하위 코드에 따라 조직화된 기호의 체계다. 그리고 코드와 하위 코드는 특정한 태도·신념·가정, 그리고 실천을 반영한다. 코드는 개별 텍스트를 초월해서 다른 텍스트와 관계를 형성함으로써 텍스트 생산자와 수용자의 해석 행위에 영향을 미친다.⁵⁸⁾



[그림 5] 세마이에프&가이스마, 미국, 1980

텍스트를 생산할 때 우리는 익숙한 코드와의 관계 속에서 기호를 선택하고 결합한다. 코드는 현상을 단순화시켜 볼 수 있게 함으로써 다른 사람들과 경험을 공유할 수 있게 해준다. 텍스트를 읽을 때 우리들은 적절한 코드를 활용해서 기호를 해석한다. 이는 의미를 한정하는데 도움을 준다. 어떤 코드가 ‘적절’한지는 여러 상황적 맥락에 의해 ‘중층결정’된다. 어떤 텍스트는 보다 높은 수준의 수고를 요구한다. 예를 들어 핵심적 기표에 부합하는 적절한 기의를 찾아내야 하는 경우가 그렇다. 이 경우 적절한 코드를 찾아내어 기의의 의미를 결정하지 못하면 텍스트 전체의 의미를 전적으로 ‘결정’하지는 않지만, 지배적인 코드라면 텍스트의 의미를 ‘한정’하는 역할을 충분히 해낸다. 사회적 관습은 해석자가 기호를 입맛대로 해석하지 못하도록 의미를 한정하는 역할을 한다.⁵⁹⁾ 어떤 텍스트도 하나의 코드만을 사용하지 않으며, 여러 코드들을 복합적으로 사용한다. 바르트는 텍스트 기호학의 다섯 가지 코드를 정리하고 있다. ‘해석학적(hermeneutic)’ 코드(서사적 전환점), ‘행동적(proairetic)’ 코드(기본적인 서사적 행동), ‘문화적(cultural) 코드’(미리 가지고 있는 사회적 지식), ‘의미적(semantic 코드’(매체와 연관된 코드), ‘상징적(symbolic) 코드’가 그것이다. 독해는 텍스트의 내적 구조에만 한정되지 않는다. 어떤 텍스트에 사용된 코드들은 그 텍스트를 벗어나 다른 텍스트들과의 관계 속으로 들어가기 때문이다. 이것을 ‘상호텍스트성(intertextuality)’이라 부른다.⁶⁰⁾

58) 최현주, 앞의 논문, p.31.

59) 대니얼 챈틀러, 「미디어 기호학」, 소명출판, 2006, p.47.

60) 대니얼 챈틀러, 위의 책, p.49.

3.3.3. 이코노 텍스트(iconotext) 시각 기호

아래 [그림 6]의 기호는 IBM을 위한 포스터로 가장 흥미로운 아이덴티티 가운데 하나이다. 벌에 두른 띠와 언어와 기호 그리고 시각의 상호작용을 창의적으로 배합하였다. 이처럼 이코노 텍스트는 그림이 가지는 도상성과 글(언어)이 가지는 자의성이 적절히 중화되어 나타난 제3의 새로운 텍스트를 말한다.⁶¹⁾



[그림 6] IBM, 폴란드, 미국, 1981년

프랑스의 이론가 미카엘 네를리쉬는 ‘글과 그림인 불과 분의 관계에 놓은 하나의 단위로서, 그 내부에서는 글도 그림도 삽화적 기능을 가지지 않으며, 글과 그림이 각각의 정체성과 독자성을 유지하면서도 하나의 분리될 수 없는 단위’를 이코노 텍스트라 명명하였다. 이코노 텍스트라는 개념을 1990년 “Iconotexte”에서 처음으로 소개하였다.⁶²⁾ 이코노 텍스트는 가장 도상적인 글과 가장 자의적인 그림의 합성체이며 언어의 연상 적용과 그림의 연상 작용이라는 이코노 텍스트가 가진 두 요소의 폭넓고 효율적인 사용을 통하여 제3의 언어가 창출되는 것이다.

이코노 텍스트는 가장 도상적인 글과 가장 자의적인 그림의 합성체이다. 흔히 그림 언어가 도상적이고 구문 언어가 자의적인 성격을 가진 것처럼 여겨지지만 이코노 텍스트는 반대로 그림 언어의 자의적인 면과 구문 언어의 도의적인 면을 취한다. 이러한 새로운 작용을 통하여 모호한

61) 이푸로니, 「픽토리얼 타이포그래피에서의 모호성 연구-아이코 텍스트를 중심으로」, 서울대학교 대학원, 2007, p.40.

62) 박일우, 「현대 사회와 기호 / 특집 : 시각기호학 ; 도상 기호의 실체」, 기호학 연구, 1995, p.330.

제3의 텍스트를 생성한다. 이처럼 본래의 역할이 반전된 양태는 메시지 수신자가 이코노 텍스트를 모호하게 받아들이도록 한다. 언어의 연상 작용과 그림의 연상 작용이라는 이코노 텍스트가 가진 두 요소의 폭넓고 효율적인 사용 가능성에도 불구하고 기능적 역할이 미미하다고 여겨진 것은 발신자인 이코노 텍스트와 수신자인 보는 이 사이의 코드가 불명확하기 때문이다.⁶³⁾

막스 빌(Max Bill)은 인간이 사고과정에서 정보를 그림-이미지로 저장한다고 언급했다.⁶⁴⁾ 자의적인 언어보다 그림과 같은 도상적 시각언어를 더 직감적이고 재빠르게 처리하며 뻑뻑한 문자가 가득한 책을 읽는 시간이 그림 위주인 만화보다 느리게 읽힌다거나 글씨가 뻑뻑한 파워포인트 프레젠테이션에 비해 적은 양의 버벌 언어와 많은 그림으로 이루어진 프레젠테이션의 이해도가 높다는 것을 떠올려보면 단순한 문자적 커뮤니케이션보다는 도상적 커뮤니케이션이 즉각적이고 직감적이라는 것을 알 수 있다. 그림과 문자가 혼합된 시각 표현인 픽토리얼 타이포그래피, 이코노 텍스트의 특징은 도상화와 도상화로 야기되는 모호함이다.

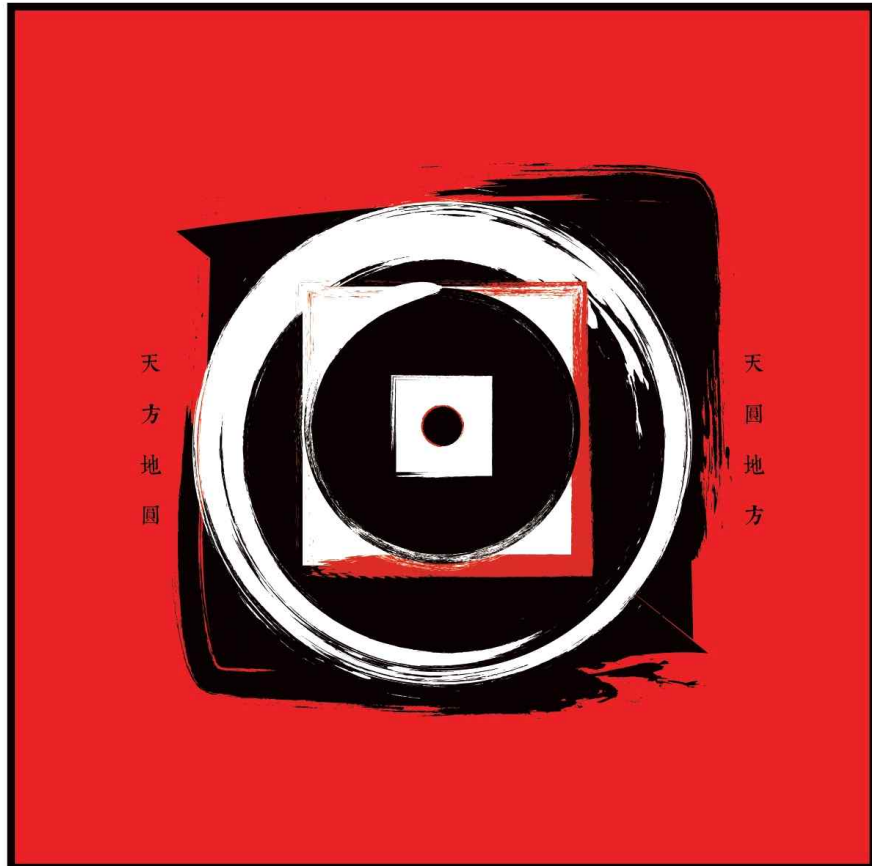
이코노 텍스트의 장점은 해석의 다양성, 주목성, 예술성, 감정적 호소력, 창의성 등을 들 수 있고 단점은 코드 불명확성, 증가된 커뮤니케이션 노이즈 등을 통해 원하는 메시지가 불명확하게 전달될 수 있는 위험을 들 수 있다.

63) 최현주, 앞의 논문, p.33.

64) 박일우, 앞의 논문, p.335.

3.4. 시각 기호를 통한 천자문 표현

본 연구의 작품은 두 단계로 나눌 수 있다. 첫 단계는 천자문의 내용을 시각 기호 해석을 통해 도상화하는 것이다. 두 번째 단계는 도상화된 천자문을 Animated GIF의 방식을 통해 표현하는 것이다. 이어서 앞서 살펴본 천자문의 해석과 퍼스의 삼원적 기호학의 토대로 분류된 3 가지 시각 기호 즉 이미지 중심 시각 기호, 텍스트 중심 시각 기호, 이코노 텍스트 중심 시각 기호를 통해 첫 단계 천자문의 시각 기호 해석을 진행하고자 한다.



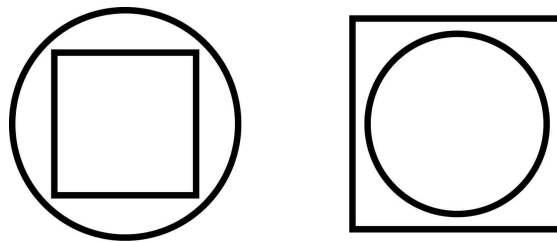
千字文・天地玄黃・宇宙洪荒

하늘은 검고 땅은 누르다
망망한 우주는 아득히 멀고 광활하여 끝이 없다.

3.4.1. 천지현황(天地玄黃) 우주홍황(宇宙洪荒)

이 구절은 하늘과 땅의 시초를 말한다.

첫 번째 기호 해석은 천(天)과 지(地)의 관계설이다. 옛사람들은 하늘과 땅에 관계를 천원지방(天圓地方)⁶⁵⁾ 혹은 천방지원(天方地圓)이라고 생각하였다. 이 두 가지 설을 시각 기호로 표현하면 아래 [그림 7]와 같다.



[그림 7] 천방지원과 천원지방

두 번째 기호 해석은 시간과 공간이다. 이에 대해 시각 기호로 표현하면 저속도 촬영의 사진이며 아래 [그림 8]와 같다.

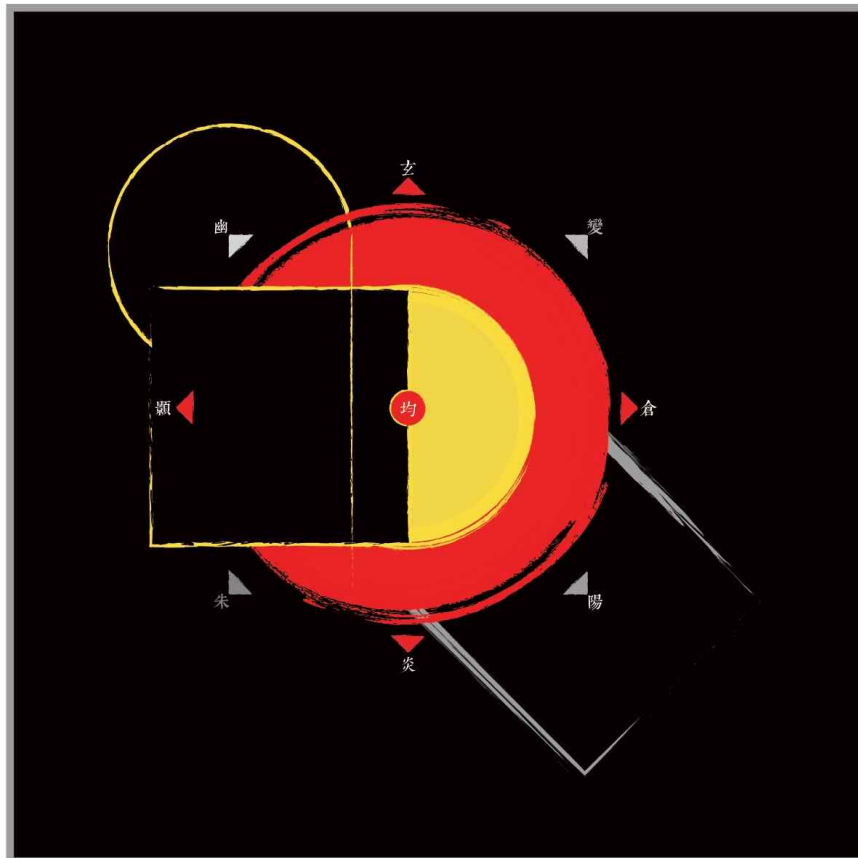


[그림 8] 우주의 저속도 촬영

세 번째 기호 해석은 玄(현) 黃(황)에 관한 것이다. 즉 두 가지 색을 말하는 것이다. 그중에 하늘의 색 현색(玄色)은 검은색과 빨간색의 혼합이다.

네 번째 기호 해석은 洪(홍) 荒(황)에 대한 것이다. 이의 뜻은 끝없는 말이며 시각 기호 표현은 지속적으로 반복되는 화면이다.

65) 천원지방(天圓地方)은 “하늘은 둥글고 땅은 모나다”는 뜻이다. 고대 중국의 수학 및 천문학 문헌인 「주비산경(周髀算經)」에서 나온 말이다.



千字文 · 日月盈仄 · 陳宿列張

해는 해 바르게 있다가 기울고, 달은 이즈러지다가 차게 된다
성좌는 끝없는 하늘에 펼쳐져 가득차 있다.

3.4.2. 일월영측(日月盈昃), 진숙열장(辰宿列張)

이 구절은 해(日)와 달(月) 또는 지구와 성좌의 관계를 말한다. 예를 들면 일식(日食)은 달의 형태 변화에 따라 달이 해를 가리고 있는 것이다.

첫 번째 기호 해석은 일식(日食)이며 이에 대해 연상된 기호 표현은 아래 [그림 9]와 같다.

두 번째 기호 해석은 영측(盈昃)에 관한 것이다. 이것은 달의 변화를 얘기하는 것이며 즉 월상(月相)이다. 달은 매달에 흐리고 맑음과 차고 이지러짐인 현상이 있다. 이에 따라 연상된 기호 표현은 [그림 10]과 같다.



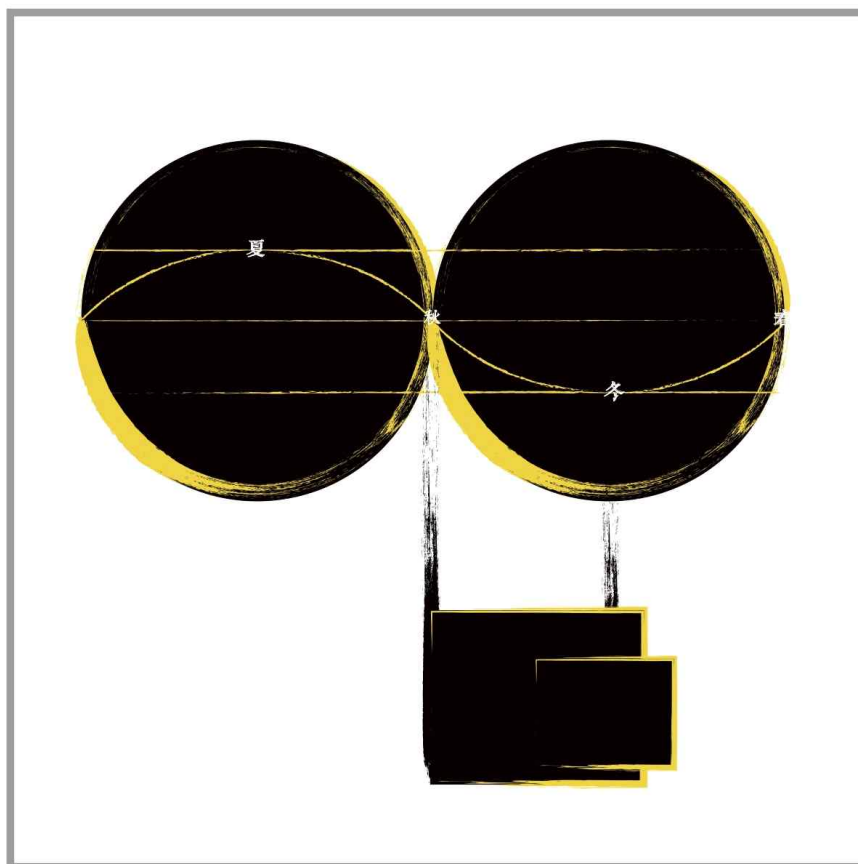
[그림 9] 일식

[그림 10] 월상

세 번째 기호 해석은 진숙열장(辰宿列張)에 관한 것이다. 즉 하늘의 성좌(陳宿) 배열이다. 회남자 《淮南子·天文訓》에서 28개 성좌를 9야(九野)로 분류하였다. 이에 따라 연상된 기호 표현은 [그림 11]과 같다.



[그림 11] 하늘의 성좌



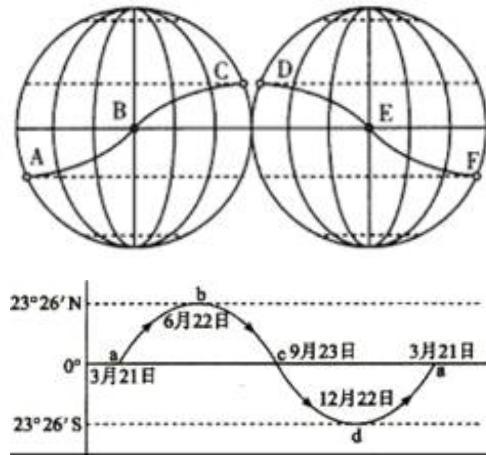
千字文 • 寒來暑往 • 秋收冬藏

찬기(겨울)와 더운기(여름)는 돌고돌아 바뀌며, 오면 가고, 가면 온다
가을철이면 곡식을 거두고, 겨울에 저장한다.

3.4.3. 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)

이 구절은 계절 교체와 농작물 성숙 후 수확(收割)과 수장을 말한다.

첫 번째 기호 해석은 한래서왕(寒來暑往)으로 통해 회귀선⁶⁶⁾으로 연상되며 아래 [그림 12]와 같다.



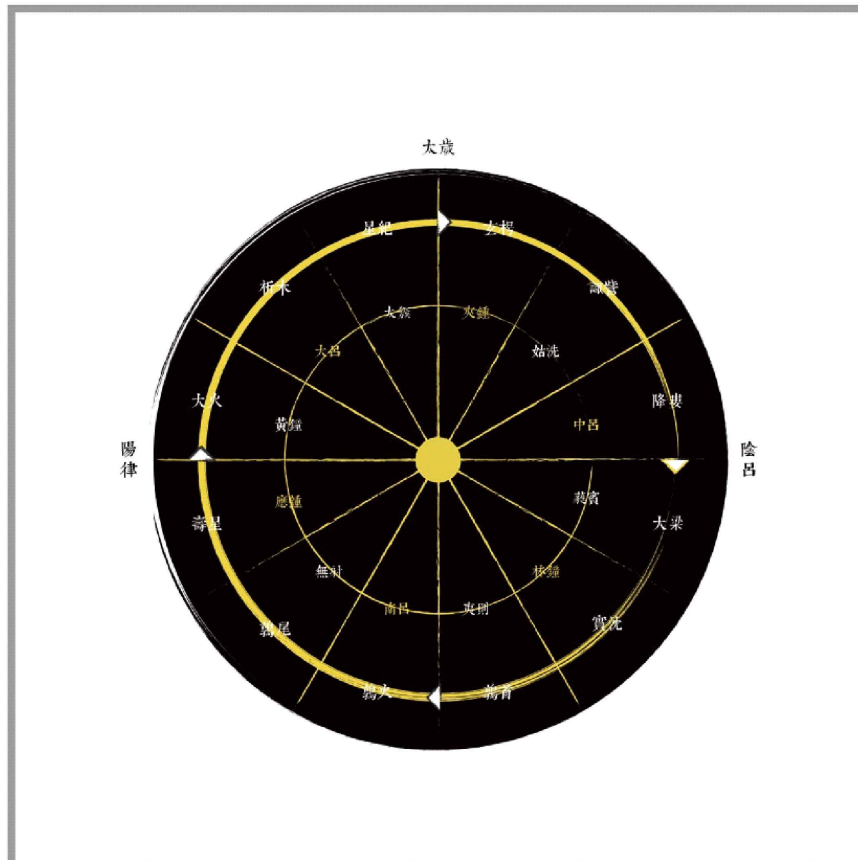
[그림 12] 회귀선과 사 계절

두 번째 기호 해석은 추수동장(秋收冬藏)을 통해 곡식 창고의 모양이 연상되며 아래 [그림 13]와 같다.



[그림 13] 곡식 창고

66) 북위의 등위도선을 북회귀선, 남위의 등위도선을 남회귀선이라 한다. 지구의 자전축은 지구의 공전면(黃道面)의 수직방향에 대하여 23°27'만큼 기울어졌다. 따라서 연 1회씩 태양은 이들 선상의 지점의 천정(天頂)에 오게 된다(夏至에는 북회귀선상, 冬至에는 남회귀선상이 된다).



千字文 · 閏餘成歲 · 律呂調陽

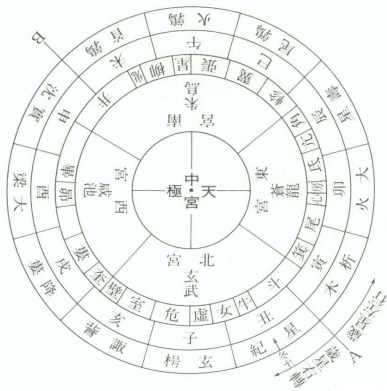
몇 년이 누적되어 남은 것으로 1개월 윤달이 되고
선인들은 6률 6려로 음악을 조절하였다.

3.4.4. 윤여성세(閏餘成歲), 룰려조양(律呂調陽)

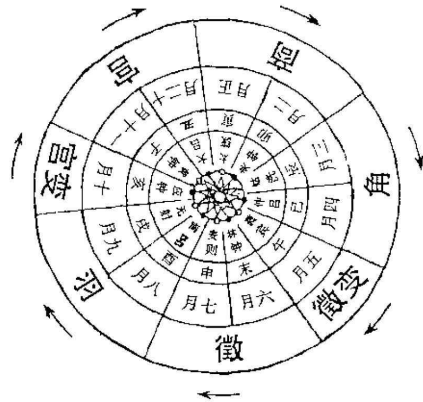
이 구절은 구인(古人)들이 12를 통한 분류법을 활용하여 음양의 조화를 하는 것을 말한다. 몇 년이 누적되어 남은 것으로 1개월 윤달이 되는 현상을 말하고 육률(六律)은 양(陽)을 대표하고, 육여(六呂)는 음(陰)을 대표한다.

첫 번째 기호 해석은 십이차(十二次)⁶⁷⁾이다. 이에 따라 시각기호 표현은 아래 [그림 14]와 같다.

두 번째 기호 해석은 천간 지지(天干地支)⁶⁸⁾이다. 천간 지지의 방향과 구도를 통해 시간과 음양의 정보를 한꺼번에 통일한다. 이에 따라 시각기호 표현은 아래 [그림 15]와 같다.



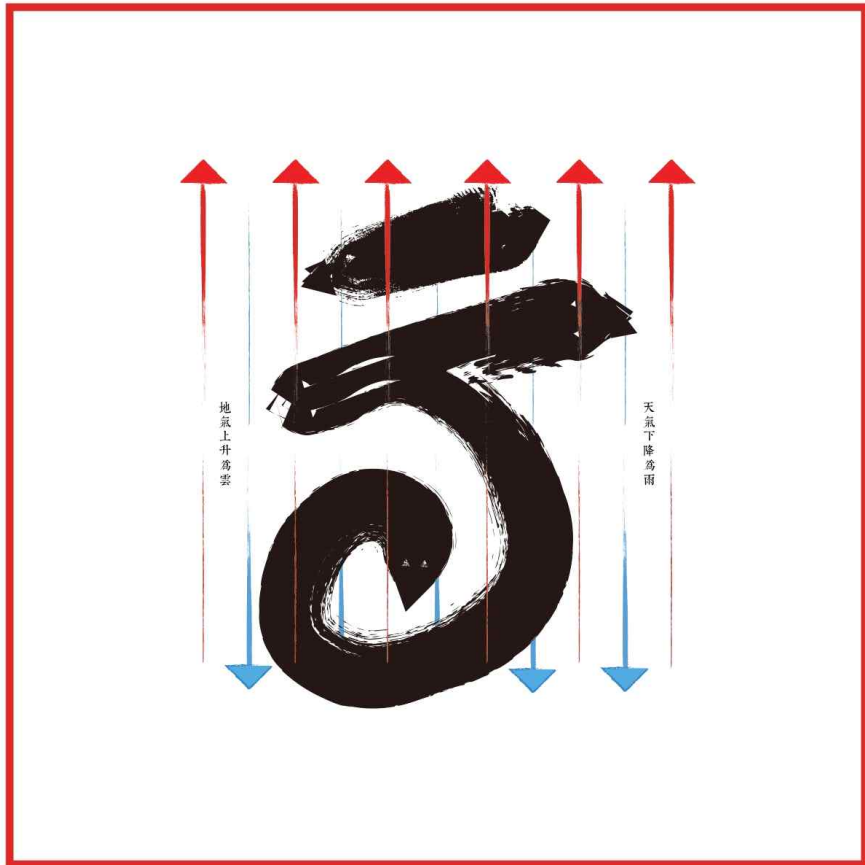
[그림 14] 십이차(十二次)



[그림 15] 천간지지

67) 원래 목성(木星)은 세성(歲星)이라고도 하여 대항성(對恒星) 주기가 11.86년, 즉 약 12년이므로, 12차는 목성의 천구상의 위치를 나타내기 위하여 쓰인 것이다. 목성은 1년에 1차씩 동쪽으로 옮겨가서 12년 뒤에는 천구상의 제자리에 돌아오게 된다.

68) 천간과 지지를 한데 아울러서 일컬음. 천간(天干)은 갑(甲) · 을(乙) · 병(丙) · 정(丁) · 무(戊) · 기(己) · 경(庚) · 신(辛) · 임(壬) · 계(癸) 등 10개의 글자로 되어 있고 지지[십이지(十二支)]는 자(子) · 축(丑) · 인(寅) · 묘(卯) · 진(辰) · 사(巳) · 오(午) · 미(未) · 신(申) · 유(酉) · 술(戌) · 해(亥) 등 12개의 글자로 되어 있다. 천간에 속한 글자와 지지에 속한 글자를 차례로 돌려 가며 맞추어 놓은 것이 육십갑자이며 60년에 해당한다. 지난날에는 천간지지로 년, 월, 일, 시간, 방향 등을 표시하였고 운기론(運氣論)을 설명했다.



千字文 • 雲騰致雨 • 露結爲霜

운기는 하늘로 올라가, 냉기를 만나 비가 된다.
이슬은 찬 밤기운에 마주치면, 응결되어 서리가 된다.

3.4.5. 운동치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)

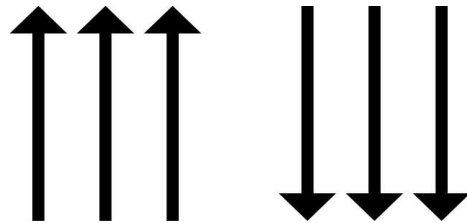
이 구절은 비와 서리의 생성을 말하며 자연의 수분 순환을 제시한다.

첫 번째 기호 해석은 운(云)과 우(雨)의 갑골문⁶⁹⁾이다. 갑골문(甲骨文)은 중국 고대 상형문자(象形文字) 중의 하나다. 운과 우의 갑골문을 보면 구름과 빗방울의 형태와 비슷하다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 16]와 같다.

두 번째 기호 해석은騰(등)과 결(結)에 대한 것이다. 따뜻한 공기 상승 또는 차가운 공기 하강을 연상을 하며 시각 기호 표현은 아래 [그림 17]와 같다.

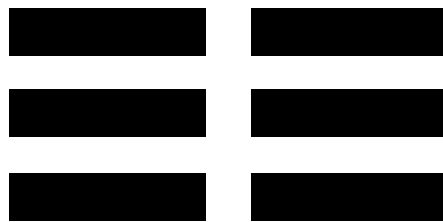


[그림 16] 운(云)과 우(雨)의 갑골문



[그림 17] 상승과 하강의 기호표현

세 번째 기호 해석은 로결위상(露結爲霜)에 대한 것이다. 이는 《주역·곤괘》에서 나온 말이다. 이에 따라 팔괘 중의 곤괘(坤卦)의 형태를 연상되며 시각 기호 표현은 아래 [그림 18]와 같다.



[그림 18] 곤괘(坤卦)

69) 중국 은(殷)나라 때 신의 뜻을 묻는 점을 치기 위해 썼던 상형 문자. 거북의 등 껍질이나 짐승의 뼈 위에 새겨진 글자여서 갑골 문자 또는 귀갑 문자, 은허 문자라고 칭한다.



千字文 · 金生麗水 · 玉出昆岡

금은 금사강에서 나오고, 옥은 곤륜산에서 나온다.

3.4.6. 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)

이 구절은 금(金)의 출산된 흑수신천(黑水神川) 금사강(金沙江)과 만산조룡(萬山祖龍)이라고 부르는 신산(神山) 곤륜산(昆侖山)의 특산을 말한다.

첫 번째 기호 해석은 금(金)과 옥(玉)의 상형문자 형태에 대한 것이다. 금(金)의 최초 기록된 문자는 금문(金文)⁷⁰⁾이다. 금(金)과 옥(玉)의 금문을 보면 글자 형태가 비슷하며 시각 기호 표현은 아래[그림 19]와 같다.



[그림 19] 금(金)과 옥(玉)의 금문(金文)

두 번째 기호 해석은 금사강(金沙江)의 자연 경관과 형태이다. 이에 따라 시각 기호 표현은 금사강의 실사 사진을 통해 볼 수 있으며 아래 [그림 20]와 같다.



[그림 20] 금사강(金沙江) 풍경

70) 중국 청동기의 명문(銘文⇒명 참조)이다. 특히 은(상) • 주(周)시대의 명문을 말한다. 내용면에서 사료(史料)적인 가치를 지닐 뿐만 아니라 갑골문(甲骨文) 다음가는 서체로서 문자학의 연구대상이 되고 있다.

세 번째 기호 표현은 금사강(金沙江)의 역사기록이다. 중국 춘추전국시대(春秋戰國時代)⁷¹⁾ 상서·우공(尙書·禹貢)에서 금사강을 흑수(黑水)라고 하였다. 이에 따라 시각 기호 표현은 검은색이다.

네 번째 기호 해석은 곤륜산(昆侖山)의 자연 경관과 형태이다. 곤륜산은 지리상으로 서부, 중부, 동부 3부분으로 나눌 수 있다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 21]와 같다.



[그림 21] 곤륜산(昆侖山) 풍경

71) BC 770년, 주(周)왕조가 뤼양[洛陽]으로 천도하기 이전의 시대를 서주시대, 이후를 동주시대라고 한다. 동주시대는 춘추(春秋) 시대와 전국(戰國) 시대로 나누어진다. 춘추시대는 주왕조가 도읍을 옮긴 때로부터 진(晉)나라의 대부(大夫)인 한(韓)·위(魏)·조(趙) 삼씨가 진나라를 분할하여 제후로 독립할 때까지의 시대를 말한다(BC 403년).

<http://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=13&dirId=130102&docId=208900642>



千字文 · 劍號巨闕 · 珠稱夜光

가장 유명한 보검은 거궐이라고하며
가장 귀중한 구슬은 야광이라고한다.

3.4.7. 검호거궤(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)

이 구절은 춘추시대(春秋時代)의 명검 거궤(巨闕)과 명물 야광주(夜光珠)를 말한다.

첫 번째 기호 해석은 거궤(巨闕)의 조형 형태이다. 현재는 거궤검의 도형 자료는 없지만 매우 크고 청동으로 만든 검인 것을 사서(史書)를 통해 알 수 있다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 22]와 같다.



[그림 22] 거궤검(巨闕劍)

두 번째 기호 해석은 야광주의 질감과 속성이다. 야광주는 밤에 빛이 나는 크고 아름다운 바다 진주를 말한다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 23]와 같다.



[그림 23] 야광주(夜光珠)



千字文 · 果珍李奈 · 菜重芥薑

과일 중 가장 귀한 것은 오얏(자두)과 능금이고
채소 중에서 가장 중요시 여기는 것은 겨자와 생강이다.

3.4.8. 과진이내(果珍李奈), 채중개강(菜重芥薑)

이 구절은 인체 건강에 좋은 주로 통(通)의 효과를 갖고 있는 과일과 야채를 말한다.

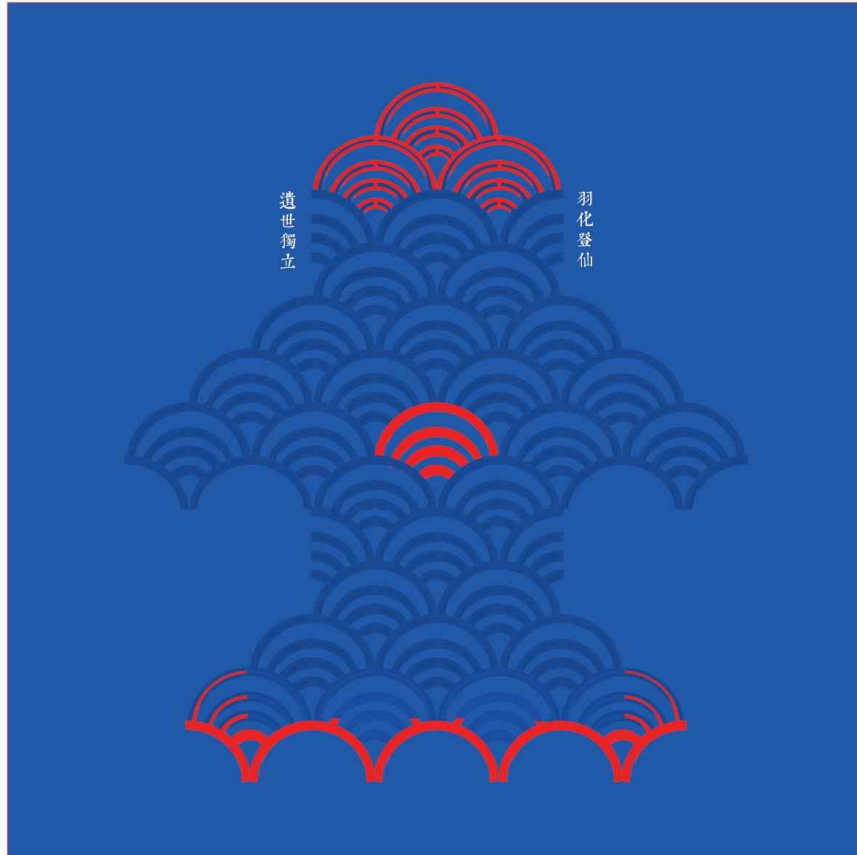
첫 번째 기호 해석은 자두와 능금 또는 겨자와 생강의 형태이다. 자두와 능금은 원형인 과일이고 겨자와 생강도 각자 특수한 외관이 있다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 24]와 같다.



[그림 24] 겨자와 생강의 형태

두 번째 기호 해석은 이 네 가지 과일과 야채의 속성이다. 신농본초경 《神農本草經》⁷²⁾에서 자두와 능금을 비위(脾胃)의 기능을 정상으로 만드는 효능 있다고 제시하였다. 또는 겨자는 눈과 귀를 밝게 하는 효능, 인체의 아홉 가지 구멍(九竅)을 이롭게 하는 효능이 있다고 제시하였다. 생강은 취기(臭氣)를 제거하며 또는 해독하는 효능이 있다고 제시하였다. 총괄적으로 말하면 이 네 가지 과일과 야채는 인체 각 부분을 통하여 이롭게 하는 좋은 음식이다. 이를 통해 시각 기호 표현은 인체 구멍의 형태와 연결된 경락(經絡)선의 형태를 연상하였다.

72) 중국 최초의 약물학에 관한 전문 서적으로 本草經(본초경), 本經(본경)이라고도 불린다. 秦漢(진한)시기에 발간된 것으로 보이며 일반 백성들이 오랫동안 의료 실천을 통하여 얻은 약물학 성과를 총결한 것이다.
<http://ds5gmp.blog.me/220116607221>



千字文 · 海咸河淡 · 鱗潛羽翔

바닷물은 짜고 민물은 밋밋하다
물고기는 물속에서 유명하고 새는 하늘에서 난다.

3.4.9. 해함하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)

이 구절은 강하와 바다(江河湖海) 또한 물고기와 새의 천성 등의 자연 현상을 말한다.

첫 번째 기호 해석은 바다이다. 바다의 특유한 파란색, 파도 또한 바다의 일출에 대한 시각 기호 표현은 아래 [그림 25]와 같다.



[그림 25] 바다의 파도와 일출

두 번째 기호 해석은 물에 숨고 수영하고 있는 물고기에 관한 것이다. 물고기의 수영하는 형태와 물고기 몸에 달린 어린(魚鱗)에 문양을 통한 시각 기호 표현은 아래 [그림 26]와 같다.



[그림 26] 물고기의 어린과 형태

세 번째 기호 해석은 하늘에 날고 있는 새(鳥)에 관한 것이다. 새의 날고 있는 형태와 몸에 달린 깃털의 문양을 통한 시각 기호 표현은 아래 [그림 27]와 같다.



[그림 27] 새의 깃털과 형태



千字文・龍師火帝・鳥官人皇

용사(복희씨), 화제(신농씨), 조관(소호), 인황(인황씨)
상고시대 황제의 관원들이었다.

3.4.10. 용사화제(龍師火帝), 조관인황(鳥官人皇)

이 구절은 중국 전설시대(傳說時代) 제일 유명한 군주(君主)들을 말한다. 이들은 복희씨(伏羲氏), 신농씨(神農氏), 소호씨(少昊氏), 인황(人皇)이다.

첫 번째 기호 해석은 복희씨(伏羲氏)이다. 복희씨는 네모난 단에 앉아서 팔방에서 들려오는 음악을 듣고는 ☰(건乾) · ☷(곤坤) · ☳(진震) · ☴(손巽) · ☵(감坎) · ☶(간艮) · ☱(태兌) · ☲(이離)이라는 여덟 종류의 기호인 팔괘(八卦)를 만든 것이 가장 대표적이다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 28]와 같다.



[그림 28] 복희씨(伏羲氏)와 팔괘

두 번째 기호 해석은 신농씨(神農氏)이다. 신농씨는 인신우두(人身牛頭), 즉 머리부터 상반신은 소, 신체는 인간의 모습이였다. 그리고 백가지 풀의 성질을 알기 위해 직접 풀을 씹어 그 효능을 가렸다고 한다. 한번은 하루에 70종의 독초를 맛보면서 그 독성을 파악했다고 한다. 그 뒤 극독성의 단장초(斷腸草)를 맛보다 해독하지 못하고 장이 파열되어 죽고 말았다. 또한 나무로 쟁기와 가래 등과 같은 농기구를 만들고 사람들에게 농사를 가르쳤다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 29]와 같다.



[그림 29] 신농씨(神農氏)

세 번째 기호 해석은 소호씨에 관한 것이다. 소호씨는 새의 이름으로 관명을 삼았다. 이에 따라 시각 기호 표현은 새의 날개이며 아래 [그림 30]와 같다.



[그림 30] 새의 날개



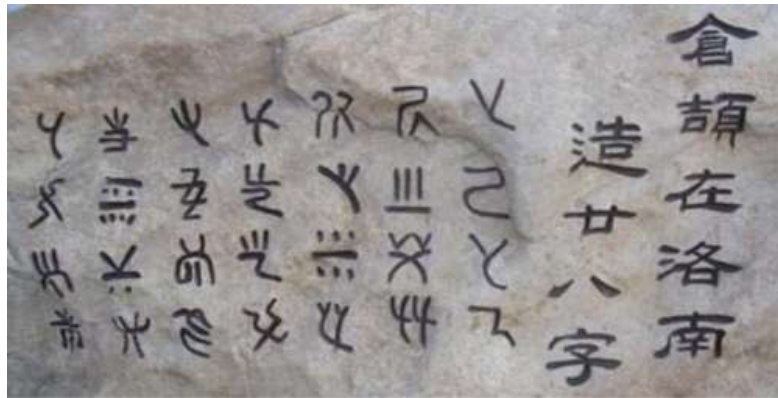
千字文・始製文字・乃服衣裳

창힐이란 사람이 문자를 창조했고
노주가 옷을 만들어 백성들은 몸을 가릴 수 있는 옷을 입게 되었다.

3.4.11. 시제문자(始制文字), 내복의상(乃服衣裳)

이 구절은 창힐(倉頡)의 한자(漢字)를 창조한 것과 황제의 원비(元妃)인 나조(螺祖)가 중국 고대 최초의 한복(漢服)을 만든 것을 말한다.

첫 번째 기호 해석은 창힐 조자(倉頡造字)에 관한 것이다. 중국 고대의 전설적 인물 황제(皇帝)의 사관(史官)으로서, 모래 위에 남겨진 새의 발자취를 보고 처음으로 문자를 고안해 냈다고 전해진다. 이에 따라 시각 기호 표현은 창힐이 락난(洛南)에서 28자를 만든 것이 연상되며 [그림 31]과 같다.



[그림 31] 창힐이 락난(洛南)에서 만든 28자

두 번째 기호 해석은 갑골문(甲骨文)이다. 갑골문은 중국 최초의 글자이며 창힐 조자(倉頡造字)의 큰 영향을 받았으며 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 32]와 같다.



[그림 32] 갑골문

세 번째 기호 해석은 한복(漢服)이다. 황제의 원비(元妃)인 나조(螺祖)가 중국 고대 최초의 의복을 만들었다는 전설을 통해 한복(漢服)을 연상한 시각 기호 표현은 아래 [그림 33]와 같다.



[그림 33] 나조(螺祖)와 한복(漢服)



千字文 · 推位讓國 · 有虞陶唐

요왕 도당과 순임금 유우는 지혜롭고 사심이 없어
임금의 자리를 공신 현인에게 양위해 주었다.

3.4.12. 추위양국(推位讓國), 유우도당(有虞陶唐)

이 구절은 왕조의 교체 또는 선양제(禪讓制)에서 세습제(世襲制)까지 변화된 것을 말한다.

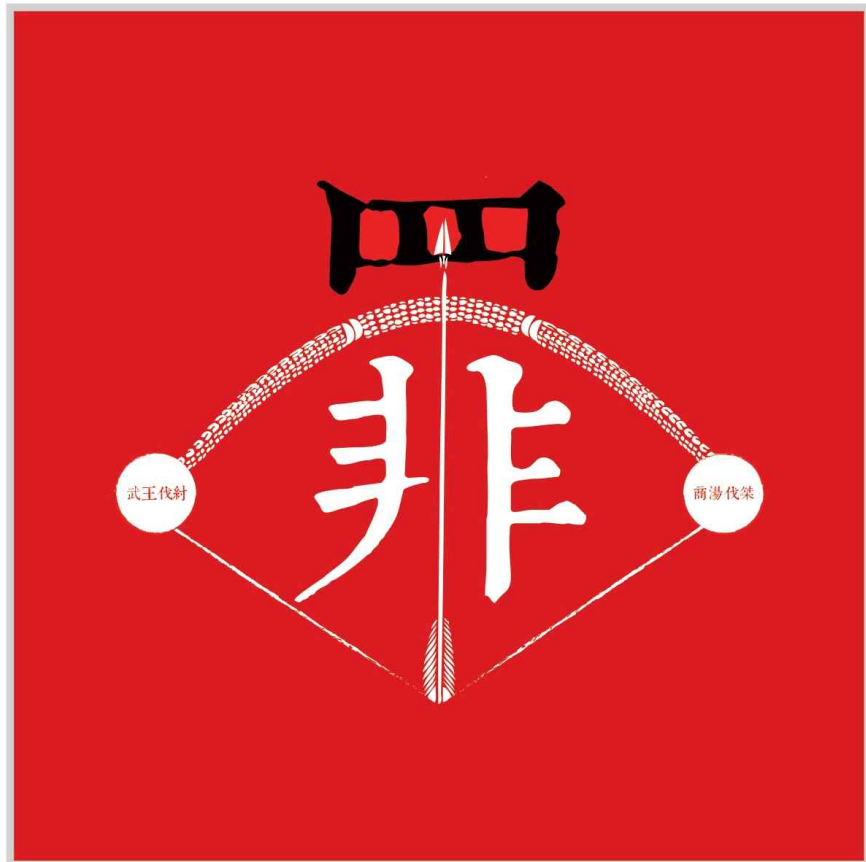
첫 번째 기호 해석은 요순 선양(堯舜禪讓)이다. 요(堯) 왕과 순(舜) 왕은 지혜롭고 사심이 없어 임금의 자리를 공신 현인에게 양위해 주었다. 또한 순왕은 임금의 자리를 우왕(禹)에게 선양하였다. 이 세 임금의 국호는 당(唐), 우(虞)과 하(夏)이다. 이에 따라 시각 기호 표현은 국호이다.

두 번째 기호 해석은 세습제의 시작이다. 하우(夏禹)는 사심이 있어 임금의 자리를 아들 기(啓)에게 물려주었다. 즉 기(啓) 임금으로부터 중국은 선양제(禪讓制)에서 세습제(世襲制)로 변화되었다. 또한 기(啓)의 한자 의미를 보면 시작이라는 뜻이 있다. 이에 따라 시각 기호 표현은 시작이다.

세 번째 기호 해석은 옥새(玉璽)이다. 세습제(世襲制)가 시작되면서 국새가 생겼다. 이에 따라 진시황(秦始皇)의 화씨벽(和氏璧) 전국 옥새(傳國玉璽)를 연상한 시각 기호 표현은 아래 [그림 34]와 같다.



[그림 34] 진시황의 전국옥새(傳國玉璽)



千字文 · 吊民伐罪 · 周發陰湯

백성을 규율하고 위무하기 위해 폭군을 토벌하니
주무왕 회발과 상임금 성탕이니라.

3.4.13. 조민벌죄(弔民伐罪), 주발은탕(周發殷湯)

이 구절은 백성들을 불쌍히 여겨 죄지은 폭군들을 징벌한 주나라 무왕(武王)과 은나라 탕왕(湯王)을 말한다.

첫 번째 기호 해석은 화살이다. 조(弔)의 갑골문 상형 의미를 보면, 상고시대에는 사람이 죽으면 나뭇잎을 통해 시체를 덮는다. 동물들이 시체를 먹는 것을 방지하기 위해 친족들이 조상(吊喪) 할 때 화살을 가져온다. 이에 따라 시각 기호 표현은 조(弔)와 화살의 도상이며 아래 [그림 35]와 같다.



[그림 35] 조(弔)와 화살

두 번째 기호 해석은 감옥이다. 갑골문과 금문의 상형 의미를 보면 죄(罪)는 "四"와 "非"의 조화된 한자이다. "四"는 "잡는다"는 뜻, 非는 "아니다"의 뜻이다. 즉 임금(王)이 비(非) 인간적인 폭정(暴政)을 시행하면 인민들이 하층에서 상층에 대한 토벌을 한다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 36]와 같다.

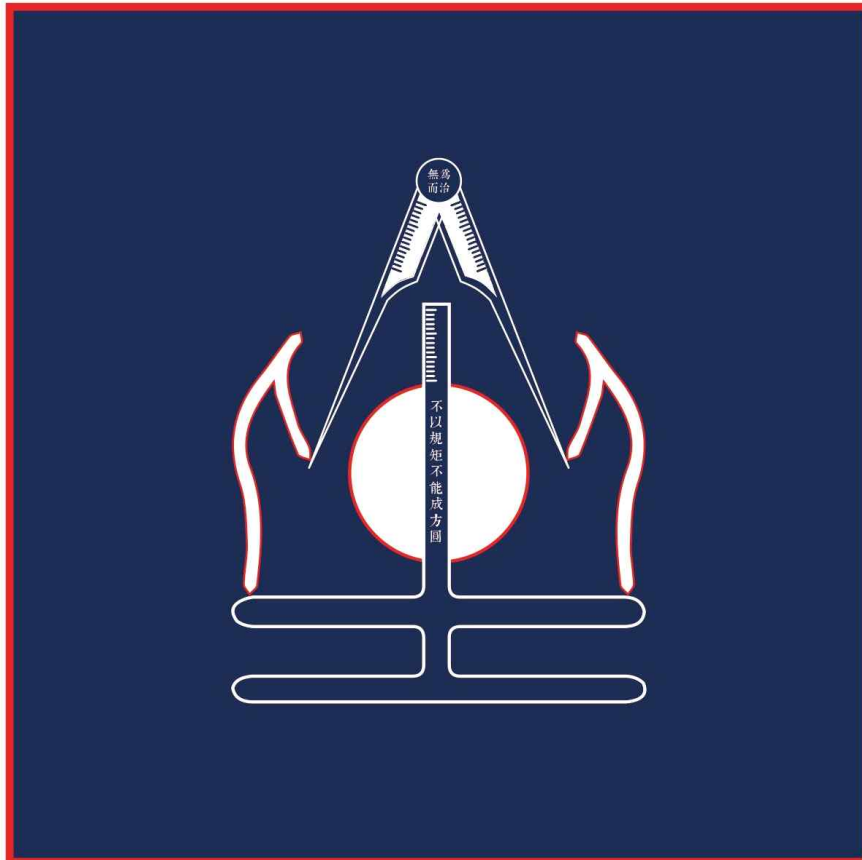


[그림 36] 감옥

세 번째 기호 해석은 주무 벌주(武王伐紂)과 탕왕벌걸(湯王罰桀)이다. 주무왕은 무도한 주왕(紂王)을 토벌하고 그의 진군 노선(進軍線路)은 서쪽에서 동쪽이다. 성탕왕은 하걸왕(夏桀王)을 토벌하며 그의 진군 노선은 동쪽에서 서쪽이다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 37]와 같다.



[그림 37] 주무왕(周武王)과 성탕왕(成湯王)의 토벌 진군 노선



千字文 • 坐朝問道 • 垂拱平章

군주가 입조하여 치국의 도를 탐구하며
곧 다스리려고 아무런 의도도 비치지 않아도 천하가 저절로 태평하고
정사의 치적이 장명하다는 것이다.

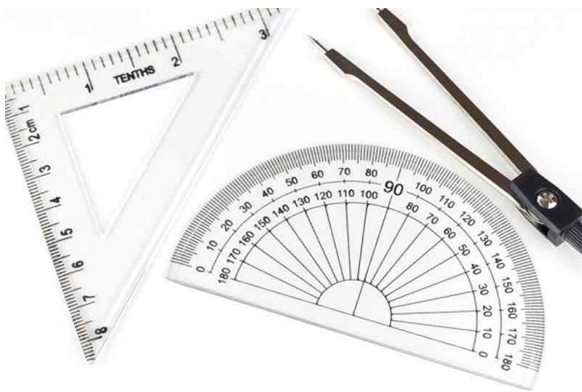
3.4.14. 좌조문도(坐朝問道), 수공평장(垂拱平章)

이 구절은 군주가 나라를 다스리는 방법 중에 규칙과 평등을 말한다.

첫 번째 기호 해석은 좌(坐)이다. (坐)의 갑골문을 보면 두 사람이 마주 앉아 정사(政事)를 토론하는 상형문자이다.

두 번째 기호 해석은 컴퍼스와 잣대이다. '좌조문도(坐朝問道)하고 수공평장(垂拱平章)이라'는 노자(老子)의 정치철학이라고 할 수 있다. 노자는 '다스리려고 하지 않아도 다스려지는 정치(無爲政治)'를 가장 이상적인 정치로 보았다. 즉, 임금이 조정에 앉아서 정치의 도(道 : 원칙과 기준)를 묻고 듣기만 할 뿐 스스로 도(道 : 원칙과 기준)를 세우지 않아도 신하와 백성들이 잘 다스려지는 정치를 가장 이상적으로 본 것이다.⁷³⁾ 즉 도는 곧 규칙(規則)이다. 또한 맹자의 《孟子·离婁上》에서는 이렇게 말하였다: 귀(規)와 치(尺)가 없으면 원형과 사각형을 그리지 못한다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 38]와 같다.

세 번째 기호 해석은 천칭(天平)이다. 위에서 풀어온 내용에 따르면 규칙을 세우면 나라가 스스로 잘 다스려지는 동시에 공평을 중시해야 된다. 그러므로 시각 기호 표현은 아래 [그림 39]와 같다.



[그림 38] 컴퍼스와 잣대



[그림 39] 천칭

73) 정우 유희성의 천자문 No.44 <http://blog.naver.com/region2/220274702576>



千字文 · 愛育黎首 · 臣服戎羌

명군이 천하를 다스림에 백성을 사랑하고 자상하게 돌봐주면
 음과 강갈은 족들이 마음을 돌려 찾아온다.

3.4.15. 애육려수(愛育黎首), 신복용강(臣伏戎羌)

이 구절은 인군이 덕과 위엄(威嚴)을 통해 사방이 모두가 와서 신하(臣下)로 복종(服從) 하는 것을 말한다.

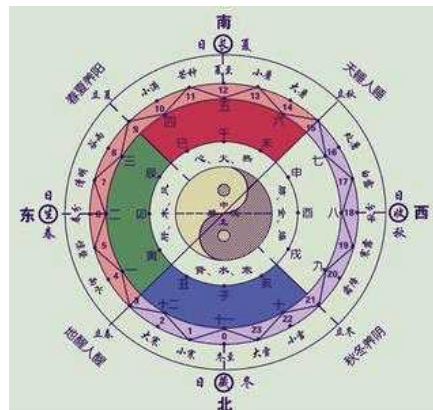
첫 번째 기호 해석은 황하(黃河)이다. 황하는 중원(中原) 문화의 기원이며 또는 중국의 대표이다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 40]와 같다.



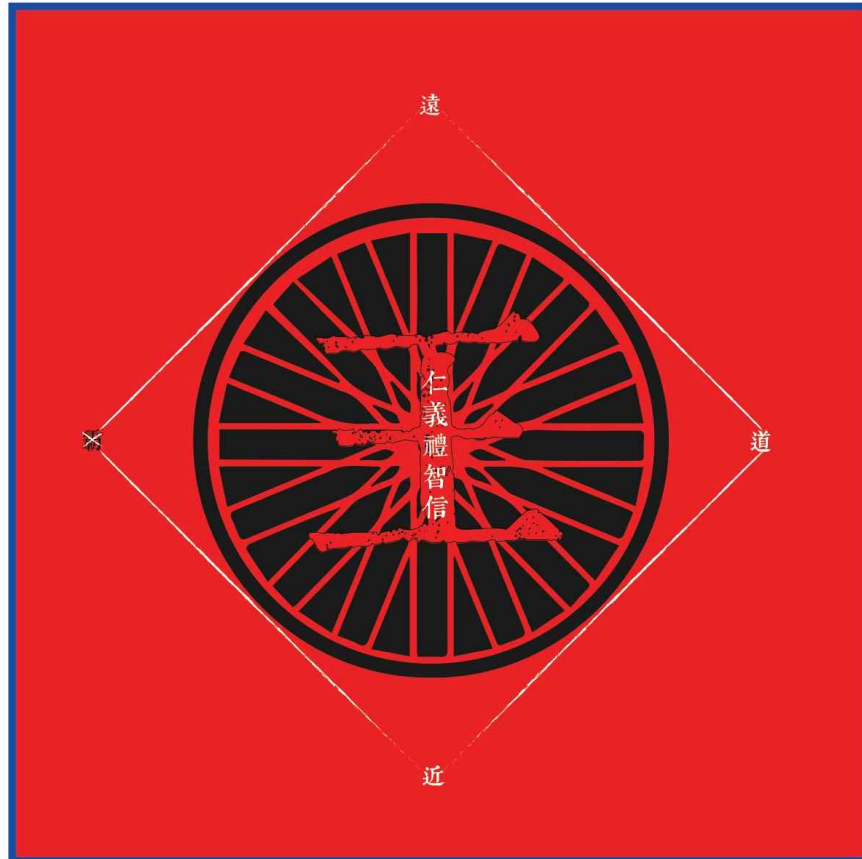
[그림 40] 황하(黃河)의 형태

두 번째 기호 해석은 사방의 소속 민족들의 대칭이다. 예전 중국 중앙 정부는 동방의 오랑캐를 이(夷)라고 하며, 남방의 오랑캐를 만(蠻)이라고 하며, 서방의 오랑캐를 융(戎)이라고 하며, 북방의 오랑캐를 적(狄)이라고 하였다.

세 번째 기호 해석 오방색(五方色)이다. 동방은 목(木)이며 초록색이 대표색이다. 남방은 화(火)이며 빨간색이 대표색이다. 서방은 금(金)이며 백색이 대표색이다. 북방은 수(水)이며 파란색이 대표색이다. 중앙은 토(土)이며 노란색이 대표색이다. 이에 따라 시각 기호 표현은 아래 [그림 41]와 같다.



[그림 41] 오방색



千字文 · 遐邇壹體 · 率賓歸王

멀거나 가깝거나 모두 통일되어 일체가 될 수 있다.
전부 모두 마음이 동화되어 현군에게 복종하게 된다.

3.4.16. 하이일체(遐邇壹體), 솔빈귀왕(率賓歸王)

이 구절은 군주의 덕화(德化)가 멀리 미쳐서 모두 복종(服從) 하여 멀고 가까움이 없이 천하가 일체 되는 것을 말한다.

첫 번째 기호 해석은 마차의 바퀴이다. 멀고 가까움이 없이 일체 되는 사물을 연상하여 시각 기호 표현은 아래 [그림 42]와 같다.



[그림 42] 마차 바퀴

두 번째 기호 해석은 왕(王)의 한자(漢字) 의미이다. 왕의 글자 필획에 제일 위의 가로는 천(天)을 대표하며, 가운데 있는 가로는 인(人)을 대표하며, 제일 밑에 있는 가로는 지(地)를 대표한다. 이는 천지인 합일(天地人合一)이라는 의미다. 즉 왕은 천하(天下)이다.

세 번째 기호 해석은 왕도(王道)이다. 맹자의 《孟子子·離婁上》에서는 고대의 성왕(聖王)의 덕화(德化)에 의한 정치를 왕도(王道)라 부른다. 왕도는 인(仁), 의(義), 예(禮), 지(智), 신(信)의 오덕(五德)으로 구성된다.

네 번째 기호 해석은 왕도(王道)와 패도(霸道)이다. 왕도의 반대적인 의미는 패도이다. 이에 따라 패도는 잘못된 치국 방침이라고 할 수 있으며 이에 대한 시각 기호 표현은 아래 [그림 43]와 같다.



[그림 43] No 패도



千字文・鳴鳳在樹・白駒食場

봉황이 죽림에서 즐겁게 울고
백마가 초포장에서 먹이를 먹는 것은 나라가 태평함이며
곳곳마다 길조로다.

3.4.17. 명봉재수(鳴鳳在樹), 백구식장(白駒食場)

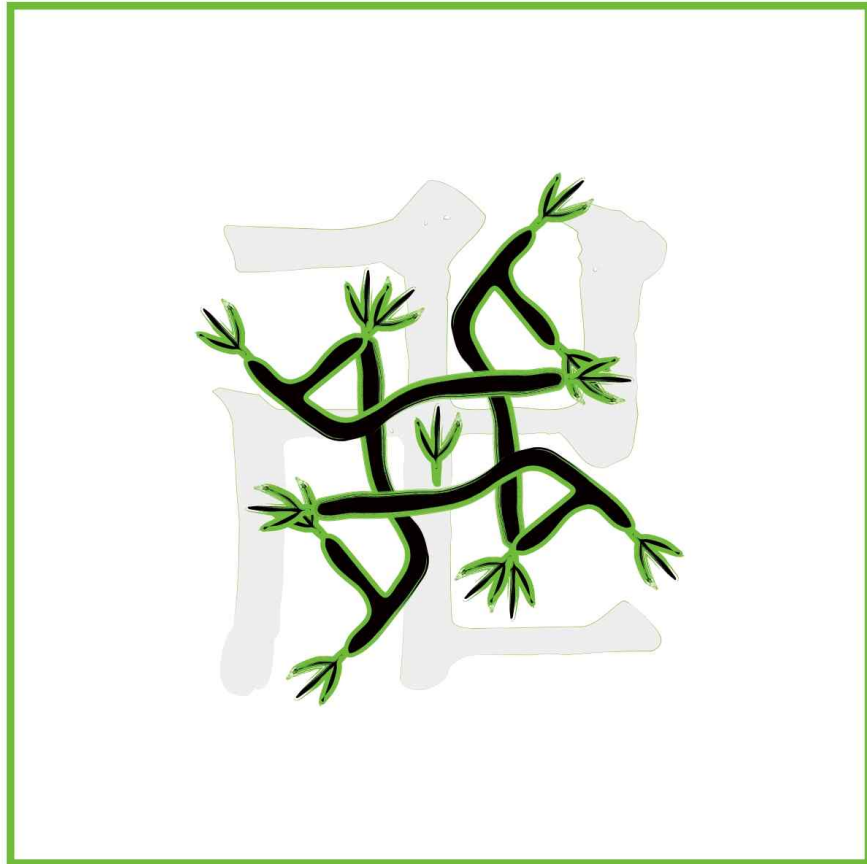
이 구절은 명군성현(名君聖賢)이 다스려지는 태평성세(太平盛世)를 묘사한 것이다.

첫 번째 기호 해석은 용(龍)과 백마(白馬)이다. 용은 하늘, 땅과 바다에서 다닐 수 있는 동물이며 하늘에서의 용은 비룡(飛龍), 바다에서의 용은 잠룡(潛龍), 또한 땅에서의 용은 백마이다. 이에 따라 백마를 용으로 전환 시킬 수 있다.

두 번째 기호 해석은 용봉 정상(龍鳳呈祥)이다. 예기 《禮記》에서는 용과 기린, 봉황 또한 거북을 사령(四靈)으로 부른다. 사령은 태평성세(太平盛世)에만 나타난 길조(吉兆)이다. 이에 따라 용봉정상(龍鳳呈祥)은 상서로운 기운을 지닌 태평성세를 말한다. 이를 통한 시각 기호 표현은 아래 [그림 44]와 같다.



[그림 44] 용봉정상(龍鳳呈祥)



千字文 • 化被草木 • 賴及萬方

현군의 덕화가 짐승에게만 미칠 뿐만 아니라 초목에까지도 미치며
은택이 천하의 백성에게 골고루 미치게 된다.

3.4.18. 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)

이 구절은 성군(聖君)이 덕화를 통해 다스리는 세상에서는 사람은 물론 보잘것없는 풀과 나무들까지 그 은혜로운 덕이 미쳐 온 세상이 태평하다는 말이다.

첫 번째 기호 해석은 갑골문의 화(化) 자이다. 상형문자의 의미로 보면 거꾸로 대칭된 두 개의 인(人) 자이며 아래 [그림 45]와 같다.



[그림 45] 인과 화의 갑골문

두 번째 기호 해석은 갑골문의 초(草) 자이다. 상형문자의 의미로 보면 갑골문의 초는 현실이 풀의 형태와 일치하며 아래 [그림 46]과 같다.

세 번째 기호 해석은 포도 중생(普度衆生)이다. 이는 불교의 중생(衆生)을 널리 제도(濟度) 하다는 뜻이다. 퇴급만방(賴及萬方)과 포도 중생의 핵심적인 덕화를 세상 만물에게 전달해준다는 뜻은 비슷하다. 이에 따라 퇴급만방의 만(萬)을 불교 부처님 가슴에 있는 길상의 기호 만(卍)으로 대체하였다. 이를 통한 시각 기호 표현은 아래 [그림 47]와 같다.



[그림 46] 초의 갑골문



[그림 47] 불교 만(卍)자표

4. Animated GIF를 활용한 천자문 표현

4.1. 모션그래픽스와 Animated GIF

4.2. Animated GIF와 천자문의 상관관계

4.3. 모션그래픽스의 구성요소

4.3.1. 표현적 측면요소

4.3.2. 커뮤니케이션적 측면요소

4.4. 천자문에 있어서 Animated GIF의 표현 요소

4.5. Animated GIF를 활용한 천자문 표현

4.5.1. 천지현황(天地玄黃) 우주홍황(宇宙洪荒)

4.5.2. 일월영측(日月盈昃), 진숙열장(辰宿列張)

4.5.3. 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)

4.5.4. 윤여성세(閏餘成歲), 물려조양(律呂調陽)

4.5.5. 운등치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)

4.5.6. 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)

4.5.7. 검호거궤(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)

4.5.8. 과진이내(果珍李柰), 채중개강(菜重芥薑)

4.5.9. 해합하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)

4.5.10. 용사화제(龍師火帝), 조관인황(鳥官人皇)

4.5.11. 시제문자(始制文字), 내복의상(乃服衣裳)

4.5.12. 추위양국(推位讓國), 유우도당(有虞陶唐)

4.5.13. 조민벌죄(弔民伐罪), 주발은탕(周發殷湯)

4.5.14. 좌조문도(坐朝問道), 수공평장(垂拱平章)

4.5.15. 애육려수(愛育黎首), 신복용강(臣伏戎羌)

4.5.16. 하이일체(遐邇壹體), 솔빈귀왕(率賓歸王)

4.5.17. 명봉재수(鳴鳳在樹), 백구식장(白駒食場)

4.5.18. 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)

4. Animated GIF를 활용한 천자문 표현

본 연구는 Animated GIF를 활용한 천자문의 시각 기호 해석이다. 앞에서 천자문에 대한 기호 해석을 통해 천자문을 그래픽 형식으로 도상 표현하였다. 이어서 본 장에서는 천자문이 내포하는 깊은 내용들을 더욱 효율적 또는 취미적인 방식으로 전달하기 위해 Animated GIF를 활용해서 표현해보고자 한다.

4.1. 모션그래픽스와 Animated GIF

모션그래픽스는 영화의 발명으로부터 50여 년 후, 1950년대에 제작된 영화 타이틀 시퀀스(sequence)⁷⁴⁾에서 처음으로 사용되기 시작하였다.

영화는 감독이 카메라를 매개체로 하여 촬영한 기록이 현실로서 인지되지만, 타이틀 시퀀스에 쓰인 모션그래픽스는 현실이 아닌 움직이는 그래픽스로 만들어진 내용이 기록되어 인지된다. 즉, 영화는 현실을 이야기하지만 모션그래픽스는 움직임의 변화로 이야기를 구성하여 전달하기 때문에 시각적 그래픽 요소의 중요성이 우위를 차지한다. 따라서 관객은 기존의 타이틀 시퀀스에서 느낄 수 없었던 새로운 인식이 심어진 것이다.⁷⁵⁾

그래픽 디자이너 솔 바스(Saul Bass)⁷⁶⁾는 1954년 ‘카르멘 존스 Carmen Jones’의 타이틀에 모션그래픽스를 시도하였다. 이후 1955년 ‘황금 팔을 가진 사나이 (The Man With Golden Arm)’에서는 영화 포스터와 광고 [그림 48]의 타이틀 시퀀스까지 통합된 디자인을 만들어 영화의 타이틀도 하나의 디자인으로 인식되게 하였으며 그 차제만으로도 독

74) 장일 외, 「영상과 커뮤니케이션:현대사회와 영상문화」, 에피스테메, 2008, p.43.

75) 화양, 「모션그래픽의 감성 표현에 관한 연구」, 영남대학교 대학원, 2014, p.9.

76) 미국 그래픽 디자인을 대표하는 인물로서 평면 디자인부터 영상 디자인까지 다양한 분야에서 활약하였다. 최초로 타이틀 시퀀스에 작품성을 도입하여 영화 산업에서 디자인의 자리매김을 선도했다.

립적인 분야가 되었다.



[그림 48] 황금 팔을 가진 사나이 / The Man With Golden Arm, 1955

1980년대의 디자이너들은 시각 정보를 전달하는 데 있어서 효율적인 전달 도구뿐만 아니라 혁신을 위한 시각언어로서 컴퓨터를 이용한 모션 그래픽에 가능성을 기대했다. 지구촌에서 가장 강력한 정보 전달 매체인 텔레비전의 등장은 대중문화의 정보 전달과 커뮤니케이션의 핵심적인 역할로 자리매김했으며 모션그래픽 또한 함께 성장하여 창의적이고 기술적인 발전을 하였다. 1981년 워너 아멕스(Warner-Amex)가 시작한 새로운 음악 채널인 MTV는 자사의 로고인 MTV를 다양한 시각적 요소와 움직임, 사운드를 가미하여 변화를 주었다. 방송할 때 매시간 10초 동안 로고를 변형시킨 애니메이션을 아래 [그림 49]와 같이 방송하여 강력한 메시지 전달을 하였으며, 짧은 시간 동안 상상력이 가미된 그래픽 메시지의 다양성을 선보였다.⁷⁷⁾

77) 화양, 앞의 논문, p.10.



[그림 49] MTV의 모션그래픽스, 1981~1983

GIF(Graphics Interchange Format)는 비트맵 그래픽 파일 포맷으로 1987년 온라인 회사인 컴퓨서브사가 발표하였다⁷⁸⁾. 월드 와이드 웹에서 가장 널리 쓰이는 파일 포맷이기도 하며, 다양한 환경에서 특별한 플러그인을 필요로 하지 않기 때문에 쉽게 사용할 수 있다. GIF는 그래픽이나 로고 등의 색깔이 단순한 이미지를 구현하기에 적합한 형식이며, 화소의 투명도를 조절할 수 있는 Transparent 기법, 서로 다른 각각의 이미지 파일들을 연속적으로 재생시켜 움직이는 화면을 출력할 수 있어 짧은 시간에 애니메이션 제작이 가능하다는 게 큰 장점이다⁷⁹⁾.

2000년 이후 디지털 기술의 급격한 향상과 미디어의 다양화에 의하여, 현재 영상산업에서 대다수 영상매체에 필요한 디자인을 모션그래픽스(motion graphics)이라고 부르기에 이르렀다. 모션그래픽스는 무수한 영역에 자리 잡고 있는 그래픽, 텍스트, 영상 등을 하나의 공간으로 모은 후 움직임을 더하여 융합한 것이다.

인터넷을 중심으로 현대의 수용자들은 예전과 비교하여 훨씬 진화된 콘텐츠에 쉽게 노출되어 있기 때문에 단순한 형식과 구조를 가지는 콘텐츠에 주목하는 시간이 짧아지고 있다. 짧은 시간 내에 관객의 정서적 감응을 유도하는 것이 매우 중요해졌다. 따라서 최근 SNS와 스마트폰이

78) James D. Murray and William Vanryper, 「Graphics File Formats」, Reilly& Associates, Inc., 1996, p.110.

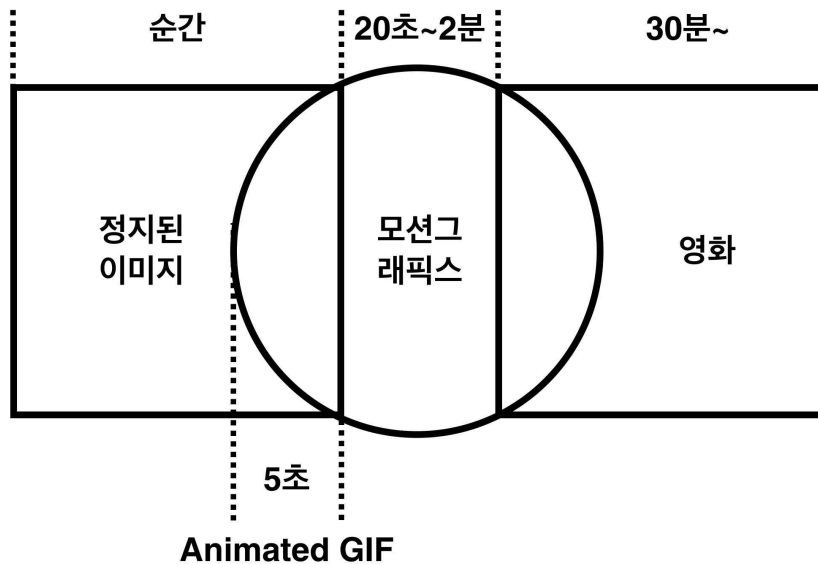
79) John Miano, 「Compressed Image File Formats」, 1999, pp.171-188.

보편화되면서 더욱 짧은 시간 내에 관객의 관심을 끌고, 원하는 정보를 전달하는 목적을 달성하기 위해 Animated GIF는 1987년 그 당시 이미지 중심으로 구성되는 것과 달리 새로운 모션그래픽스의 한 종류로 네트워크에 다시 자리를 차지하였다. 일반적인 모션그래픽스의 시간 거리는 보통 20초부터 2분까지 되어있다. 하지만 쉽게 다양한 정보를 접촉하게 되는 오늘날은 너무 지루하고 긴 시간이 될 수 있다. 단축한 시간 내에 임팩트(Impact) 한 내용을 효율적으로 전달하는 것이 점점 중요해지고 있다. 예를 들어 아래 [그림 50]을 보면 지금의 YouTube에서 영상을 클릭할 때 광고가 따라 나오지만 대부분 광고는 5초 후에 스킵(Skip) 할 수 있다. 즉 5초 좌우에 커뮤니케이션을 달성하는 것이 미래의 추세라고 생각한다.



[그림 50] YouTube의 광고 스킵 화면

Animated GIF는 5초 내에 효율적으로 정보 전달이 될 수 있다. 내용을 압축하여 스토리텔링이 약화될 수 있는 반면에 무한 반복(endless loop)을 통해 핵심적인 시각 조형요소를 강화하고 전달하고자 하는 요지를 신속히 전달할 수 있을 뿐만 아니라 관객의 호기심을 유발하며 주목 받는 시간을 증가할 수 있다. 제일 중요한 것은 다양한 환경에서 특별한 플러그인을 필요로 하지 않기 때문에 더욱 쉽게 광범위하게 사용할 수 있다[그림 51].



[그림 51] Animated GIF와 모션그래픽스의 관계

4.2. Animated GIF와 천자문의 상관관계

본 연구는 Animated GIF를 통해 시각 기호 해석된 천자문 도상을 표현한다. 앞서 살펴본 Animated GIF의 특징을 통해 Animated GIF를 활용해 천자문을 표현하는 이유는 다음과 같다.

첫째, 본 연구 제2장에서 천자문의 특성을 전고(典故)적 성격, 요약적 성격, 교육적 성격 세 가지 특성으로 제시하였다. 천자문 내용들은 난해(難解)하여 이해하기 힘든 글들이다. 즉 천자문을 더욱 많은 사람들에게 알리기 위해 천자문의 표현 방식을 멀티미디어로 활용하여 다양화할 뿐만 아니라 관객이 침으로 시선 주목된 2초의 단축한 시간 내에 취미 유발을 달성해야 한다. 이에 따라 Animated GIF의 5초 내에 효율적으로 정보 전달하는 표현방식은 천자문의 취미 유발인 교육적 특성에 적합하다고 생각한다.

둘째, 천자문의 내용은 중국 고대 인문, 역사, 철학의 포함된 종합체이다. 즉 요약된 내용과 추상적인 내용이 대부분이기 때문에 이해하기 힘

들 수 있으며 이를 하나씩 스토리텔링을 통해 표현하는 것보다 요약된 조형요소로 전달한다면 관객의 취미 유발뿐만 아니라 효율적으로 정보 전달하는 측면에서 더욱 좋은 효과가 있다고 생각한다. 이에 따라 Animated GIF의 무한 반복(endless loop)을 통해 핵심적인 시각 조형요소를 강화하는 표현방식은 전자문의 요약적 특성에 적합하다고 생각한다.

셋째, 전자문은 고풍스러운 전통문화이기 때문에 현대 사람들과 거리감이 많이 생긴다. Animated GIF는 다양한 환경에서 특별한 플러그인을 필요로 하지 않기 때문에 더욱 쉽게 광범위하게 사용할 수 있다. 이런 이유로 Animated GIF를 표현하는 전자문은 지금 SNS와 인터넷이 급속히 발달한 시대에서 광범위한 전파를 통해 사람들과의 거리감은 점점 줄어들 것이라고 생각한다.

이러한 Animated GIF의 특징은 고풍스러운 전자문을 오늘날 미디어 시대에서 더욱 효율적으로 많은 사람들에게 알려줄 수 있을 뿐만 아니라 조상들로부터 전해져 내려온 전통문화들을 새로운 방식으로 이어받는 것이라고 생각한다.

이어서 본 장에서는 모션그래픽스의 구성요소를 통해 전자문에 적합한 Animated GIF의 표현 요소를 도출하며 이를 통해 도상화된 전자문을 Animated GIF를 통해 표현해보고자 한다.

4.3. 모션그래픽스의 구성요소

모션그래픽스는 이미지를 표현하는 표현적 측면과 메시지를 전달하는 커뮤니케이션 측면 두 가지로 구분할 수 있다. 첫 번째 이미지를 표현하는 표현적 측면의 정의는 모션(motion)과 그래픽스(graphics)를 시간 인자로 인해 표현되는 형식으로 규정하고, 프레임의 공간 안에 x, y 축의 그리드(Grid)에 의해 시간적으로 구성된 것을 말하는 것이다. 두 번째인 메시지를 전달하는 커뮤니케이션 측면의 정의는 비언어적 커뮤니케이션

모델로서 송신자와 수신자 간의 의미 전달 매개체로서의 역할을 의미하는 것이다.⁸⁰⁾ 따라서 본 연구에서는 모션그래픽스의 구성요소를 표현적 요소와 커뮤니케이션적 요소로 나누었다.

이윤정(2012)⁸¹⁾의 연구를 살펴보면 모션그래픽스의 구성요소를 형태적 측면의 요소와 커뮤니케이션 측면의 요소로 분류하여 분석하였다. 형태적 측면의 요소인 그래픽, 움직임, 사운드와 커뮤니케이션의 측면의 요소인 내러티브와 기호가 매체의 특성에 따라서 그 역할이 강화되거나 다른 시각적인 경험을 제공하여 다양하게 해석됨을 주장하였다.

강태임(2013)⁸²⁾의 연구를 살펴보면 국내 문헌 자료들 중 대다수의 선행 연구 자료에서 자주 언급된 형태와 커뮤니케이션 관련 요소들 중에 중복되는 요소들을 배제시킬 수 있도록 카드 소팅(Card Sorting) 방법으로 모션그래픽스의 구성요소들을 다시 분석하였다. 분석한 결과를 보면 시각적 표현에 영향을 미치는 요소에는 시간, 그래픽, 텍스트, 움직임, 사운드가 있고, 의미 전달에 영향을 미치는 커뮤니케이션 카테고리의 요소들로는 내러티브 스토리텔링, 상호작용, 기호, 메타포가 있다.

앞서 언급한 이윤정과 강태임의 연구를 정리해보면, 모션그래픽스의 구성요소를 형태적 혹은 시각적 측면과 커뮤니케이션 측면 두 가지로 나누었다. 두 연구에서 사용된 "형태적"의 사전적 의미는 사물 또는 어떠한 구조나 전체를 이루고 있는 구성체의 모양에 관련된 것이며, "시각적"의 사전적 의미는 눈으로 보는 것을 의미한다. 이를 통해 시간과 사운드 요소는 형태적 측면과 시각적 측면에 포함시키기 어려움을 알 수 있다. 따라서 본 연구에서는 선행연구 중에 모션그래픽스의 구성요소인 형태적 측면 혹은 시각적 측면에 대한 개념을 재정리하여 "표현적" 측면이라고 정의하였다.

본 연구에서는 모션그래픽스의 구성요소를 크게 표현적 측면과 커뮤니

80) 조용근, 「모션그래픽에서 모션 분류체계에 관한 연구」, 디지털디자인학연구, Vol.9, No.1, 2009, p.121

81) 이윤정, 「모션그래픽의 구성요소에 따른 표현 분석」, 한국디자인지식학회, Vol.22, 2012, pp.142-143.

82) 강태임, 「시각 커뮤니케이션 요소로 분석한 모션그래픽 광고 사례연구」, 한국디자인지식학회 디자인 지식저널, Vol.26, 2013, pp.302-310.

케이션 측면으로 분류하였다. 모션그래픽스의 구성요소 <표 5>에서 표현적 측면은 그래픽스, 움직임, 사운드 등 요소가 포함되어 있다. 커뮤니케이션적 측면은 기호(Symbol), 내러티브 스토리텔링(Narrative Storytelling), 메타포(Metaphor) 등 요소가 포함되어 있다.

<표 5> 모션그래픽스의 구성요소

	표현적 측면	커뮤니케이션적 측면
구성요소	그래픽스	기호
	움직임	스토리텔링
	사운드	메타포

4.3.1. 표현적 측면요소

1) 그래픽스

모션그래픽스에서의 그래픽스는 움직임을 만들어가는 하나의 오브젝트가 된다. 여기에서 그래픽스는 이미지, 심벌, 타이포 등이 되며 그래픽스 요소는 모션그래픽스의 발전에 있어서 주된 변화로서 공간과 함께 가장 큰 변화를 가져온 요소라 할 수 있다. 이러한 그래픽 요소는 시간이라는 요소로 인한 크기와 위치 등의 변화를 가짐으로써 2차원인 공간에서 3차원적 깊이를 느낄 수 있도록 하며, 또한 모션그래픽스에서의 메시지를 전달함에 있어 전달자 역할을 하는 주된 요인이다.⁸³⁾

2) 움직임

루돌프 아른 하임은 그의 저서 “미술과 시지각”⁸⁴⁾에서 ‘움직임은 주의를 끄는 강한 시지각의 대상으로 환경의 여러 조건들 속에서의 변화를 가져오고, 변화는 행동의 반응을 필요로 한다’라고 움직임의 중요성을 강

83) 임재훈, 「모션그래픽에서의 시지각에 관한 연구」, 경성대학교 디지털디자인대학원 석사학위 논문, 2003, p.22

84) 루돌프 아른하임, 「미술과 시지각」, 미진사, 1996, p.57

조했다. 움직임은 시간과 공간을 가지게 되는데, 어떠한 표현 형태든 그 요소 속에 시간과 공간, 청각의 개념이 함께 개입되면 비로소 공감각적 어필이 시작되며 시선의 유인 효과와 주목성을 갖게 함과 동시에 정보의 전달 효과를 극대화할 수 있다.

움직임의 시간은 여러 조건들 중에서 변화를 가져오고 그 변화에는 속력이 따르게 된다. 따라서 움직임의 속력으로 인하여 전달하고자 하는 의미가 달라지거나, 의미 전달의 효율성이 증진되기도 한다. 또한 움직임에서 시간의 요소가 결합된 이미지의 시각적 요소들은 방향성을 가지고 움직이며, 전하고자 하는 의도에 따라 움직임을 디자인한다. 방향성은 운동감을 결정짓는 중요한 요소 중 하나로 여러 방향이 한 화면에 나타나게 되면 오히려 긴장감도 운동성도 사라지게 되고 어수선한 구성으로 인해 혼란만 가중 시킨다.

프레임 안에서 그래픽 요소는 변이와 방향성을 가지고 나타나고, 보는 사람의 시선이 일관성 있는 시간의 경로를 따라 움직여 시각적 흐름을 형성하면서 메시지를 전달받게 된다. 이와 같이 인쇄미디어로 표현하기 힘든 감정의 미묘한 차이, 억양, 뉘앙스 등 사람이 말할 때 느껴지는 말의 음색이나 감정 상태까지도 표현할 수 있다. 따라서 시간은 메시지를 전달하기 위한 중요한 역할을 한다.⁸⁵⁾

3) 사운드

사운드는 시각적인 것과는 또 다른 하나의 지각인 청각으로 우리가 영상을 해석하는 방식을 적극적으로 구체화시켜준다. 사운드의 영역에는 대사, 음악, 음향효과 등이 있으며 이렇게 다양한 음향 요소들이 만들어내는 어떠한 청각 현상이 시각적 가능태들과 결합하여 무한한 상상력을 구현할 수 있다. 사운드의 리듬으로 시각적 리듬과 청각적 리듬이 동조화되거나, 부조화, 대비되면서 엄청나게 다양한 서술적, 운율적 리듬을 영상 텍스트 내에 생성 시키며 장면과 극중 상황에 기대를 걸게 하고, 그 기대를 충족시켜 주거나 배반하면서 더욱 감성적으로 텍스트에 몰입

85) 이윤정, 「화면구성에 따른 시지각 반응에 관한 연구」, 경성대학교 디지털 디자인전문대학원 박사학위 논문, 2010, p.17

하도록 이끈다. 또한 영상과 함께 관객에게 공간과 시간을 지각할 수 있다.⁸⁶⁾ 따라서 영상과 사운드가 조화롭게 어우러져서 하나의 장면을 서술하고 묘사하게 된다. 모션그래픽에서 사용되는 사운드는 감정이나 기분, 화면의 긴장과 이완의 논리적 표현이며, 그것은 감동을 불러일으키는 것이 아니라, 감정적 의미를 해석하는 방식을 부여하는 것이다. 그러므로 사운드는 어디까지나 시각적 언어가 표현할 수 없는 함축성 있는 감정의 형식을 청각화해 시각요소의 움직임만으로 담을 수 없는 감정의 움직임까지 자세히, 그리고 진실 되고 풍부하게 표현하는 것이다.⁸⁷⁾

4.3.2. 커뮤니케이션적 측면요소

지금 시대의 강력한 커뮤니케이션 수단으로 사용된 모션그래픽스는 움직임 자체가 하나의 메시지로 변하고 콘셉트에 맞는 치밀한 스토리와 고도의 미학적 이미지를 통해 수용자들에게 현재 가장 빠르게 다가갈 수 있는 설득 커뮤니케이션 형태로 변화하고 있다. 어떠한 그래픽 요소이든 단순 그래픽 이미지가 아닌 메시지를 수용자에게 분명한 목적을 가지고 전달하는 매개체로서의 기능도 포함하고 있는 것이다.⁸⁸⁾

1) 기호

영상 그래픽에 나타난 디자인 이미지는 매스미디어를 통해 인간에게 전달되고 이미지를 담고 있는 의미 체계 안에서 규칙과 약호로 영상디자인이 하나의 기호가 되어 쓰이게 되었다. 특히 모션그래픽스는 기호학적 측면의 영상디자인으로써 새로운 매스미디어 체계에서 새로운 기호를 만들고 감성 전달과 흥미를 전달해 주는 매개체가 되어 그래픽스 자체가

86) 서정남, 「생각의 나무」, 영화서사학, 2009, p.72-74

87) 백창렬, 「커뮤니케이션 수단으로서의 모션그래픽스에 관한 연구」, 숙명여자대학교 대학원, 2005, p.45.

88) 이윤정, 「모션그래픽의 구성요소에 따른 표현 분석」, 한국디자인지식학회, Vol.22, 2012, pp.142-143.

기호의 개념화가 되어 커뮤니케이션 수단으로 작용되고 있다. 또한 디자인 의미 전달 및 상징적 심벌의 기능도 가능하도록 변화·발전하고 있다.⁸⁹⁾

모션그래픽스는 표현적 측면의 요소인 그래픽스, 움직임, 사운드가 그림기호, 색채 기호, 소리 기호 등으로 기호화되었고 모션그래픽스의 구성 요소들은 연출을 통하여 기호적 표현도 가능해졌다.⁹⁰⁾ 모션그래픽에서 기호는 아이콘, 심벌, 사인 등의 그래픽 디자인과 리듬, 템포를 가진 사운드의 기능을 포함하는 것으로 움직임을 만들어 나가는 그래픽과 또 다른 하나의 오브젝트가 된다.

2) 내러티브 스토리텔링

모션그래픽스의 화면에는 표현적 측면에 놓인 움직이는 요소들에 대한 설명이 전개 과정에서 반드시 동반되어야 한다. 따라서 대상에 대한 묘사와 설명은 의도된 표현을 위해 기획되어야 하며 그 방법은 영화에서 인물을 설정하는 것보다는 시각적인 표현이 다양하다.⁹¹⁾

시간을 가진 미디어들은 이미지와 텍스트를 포함한 디자인 요소들과 사운드의 효과들이 스토리의 맥락 속에서 전개되는 커뮤니케이션 양식을 띤다. 그러므로 논리적인 표현과 전개가 필요하다.

모션그래픽의 내러티브 스토리텔링은 모션그래픽스를 구성하는 이야기 구조의 종합적 관계를 이야기하는 것으로 이야기를 창조해내는 스토리텔링(storytelling), 이야기의 최소단위 신(scene), 사건의 필연적인 인과관계의 연결인 플롯(plot) 등으로 구성된다.⁹²⁾

이와 같이 모션그래픽스의 구성요소는 앞서 설명한 대로 따로 기능하는 것이 아니라 이미지를 표현하는 표현적 측면의 요소인 그래픽스, 움직임, 사운드가 커뮤니케이션 측면의 기호로 작용하여 의미를 생성하고

89) 박수진, 김치용, 「모션그래픽을 활용한 영상환경변화 연구」, 한국멀티미디어학회 추계학술발표대회 논문집, Vol.13, No.2, 2010, p.566.

90) 박수진, 김치용, 위의 논문, p.567.

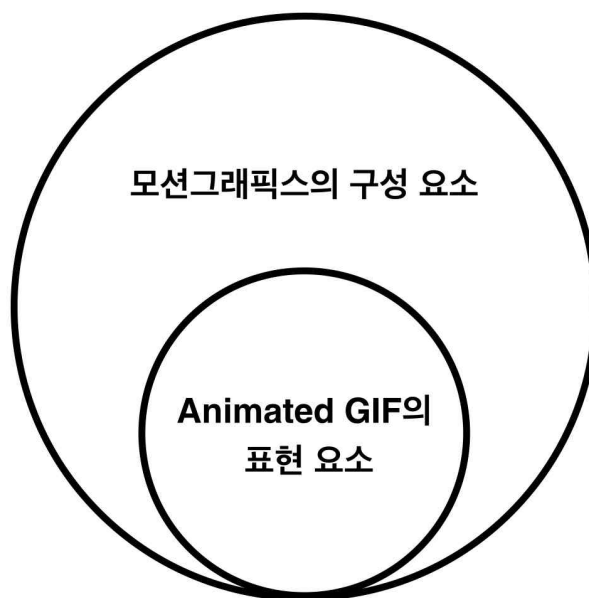
91) 최병일, 「모션그래픽 디자인의 기초 교육에 관한 연구」, 디지털디자인학연구, Vol.10, No.3, 2010, p.29

92) 조용근, 위의 논문, p.125

이러한 의미를 해석하고 전달함으로써 내러티브 스토리텔링을 만들어 가는 것이다. 다시 말해 표현적 측면의 요소와 커뮤니케이션 측면의 요소들은 따로 기능하는 것이 아니라 서로 유기적인 관계를 형성하고 있다.

4.4. 천자문에 있어서 Animated GIF의 표현요소

앞장에서 저자의 견해와 생각을 도입하며 시각 기호 해석을 통해 천자문을 도상화하였다. 이어서 모션그래픽스 구성요소 재정리를 통해 그중에서 Animated GIF의 표현 요소를 도출하였다[그림 52]. 즉 표현적 측면 구성요소인 그래픽스 요소, 움직임 요소, 사운드 요소 또는 커뮤니케이션적 측면 구성요소인 기호 요소와 내러티브 스토리텔링 요소를 통해 천자문을 표현하고자 한 Animated GIF의 표현 요소를 시간, 속도, 이미지, 3부분으로 분류하였으며 다음과 같다.



[그림 52] Animated GIF의 표현요소

4.4.1. 시간

움직임에서 시간은 변화의 차원(dimension of change)이다. 시간은 변화를 기술하는 것을 도우며 변화 없이는 존재할 수 없고, 변화는 시간 없이 존재할 수 없다.⁹³⁾

Animated GIF에서는 시간의 적용에 따라서 자신의 견해가 아닌 제삼자의 시각에서 보는 객관적 시간(objective time)과, 자기 생각이 있는 주관적 시간(subjective time)의 두 분류로 나누어 볼 수 있다. 객관적 시간은 시계를 이용하여 그 상황이 지속되는 시간을 정확하게 측정할 수 있지만, 주관적 시간은 측정이 불가능하며, 측정하더라도 정확한 시간이 아니며 그 시간이 사람 개인마다 다르게 느껴진다. 주관적 의미에서의 시간은 같은 주제로 이야기하더라도 어떠한 한 사람은 그 시간이 순식간에 지나가 버리는 것처럼 느끼는 경우가 있지만, 주제에 흥미가 없거나 지루하다고 느껴지면 그 시간은 매우 길게 느껴지는 사람도 있을 수 있다.⁹⁴⁾ Animated GIF 내의 시간은 디자이너의 의도에 맞추어 조절할 수 있으며, 이를 적극적으로 활용하면 해당 작품만이 가질 수 있는 독립적인 시간 부여가 가능하다.

이처럼 Animated GIF는 기존의 정지된 그래픽스와 구분 지을 수 있는 가장 큰 특징은 바로 시간의 조절이다. 움직임과 시간이 상호작용하는 것은 Animated GIF의 핵심이며 조절을 어떻게 하느냐에 따라 관객의 반응이 달라지기 때문에 이점을 유의하여야 한다. 시간의 조절은 관객의 감성과도 연결되는데, 장면과 장면을 연결하는 시간의 조절은 긴장감을 부여하는 것이 가능하다. 화면 내의 상황과 맞지 않게 시간을 늘어나게 한다면 속도가 떨어져 관객의 집중력이 흩어지게 된다. 반대로 시간의 간격을 좁힌다면 전달하고자 하는 의도를 담기가 힘들어진다.

이에 따라 본 연구에서는 관객의 시선과 집중력을 고려하여 Animated GIF를 활용한 천자문 표현의 시간을 5초 내로 정하였다. 이는 관객들이

93) 루돌프 아르하임, 앞의 책, p.57.

94) 임현혁, 「색채감성을 적용한 모션그래픽 교육 기법 연구」, 경희대학교 부설 디자인연구원, Vol.11 No.1, 2008, pp.111-112.

Animated GIF 영상에 시선을 주목할 때 2초부터 3초까지 머물고 있으며 이 짧은 시간 안에 저자가 전달하고 싶은 내용을 전달 혹은 취미 유발을 해야 되는 것이다. 또는 무한 루프(Endless Loop)의 방식으로 Animated GIF의 시작과 끝을 완벽하게 연결 또는 숨기면 더 한 층의 취미 유발이 생기며 관객의 시선을 조금 더 오래 끌 수 있다.

4.4.2. 속도

모든 움직임에는 속도가 존재한다. Animated GIF 영상에서 움직임에 필요한 프레임과 시간은 속도의 영향을 받는다. 같은 움직임의 거리를 놓고 프레임의 길이를 비교해 봤을 때 길면 속도가 느려지고 연결이 깔끔하지만, 짧아지게 되면 속도는 빨라지지만, 연결이 자연스럽지 못하게 된다.

움직임의 속도는 네 가지로 나눌 수 있다. 첫 번째 슬로(Slow) 모션은 동작에 무게감을 부여하여 씩씩하고 웅장하며 위엄 있고 엄숙한 장면을 연출케 한다. 짧은 동작에 슬로 모션을 주었을 때 해당 장면은 중요한 의미가 부여된다. 하지만 지나치게 사용한다면 자칫 낡은 느낌이 들 수가 있다. 두 번째는 패스트(Fast) 모션이다. 슬로 모션과 반대로 움직임에 익살스러움을 줄 수가 있으며 공포감을 줄 때에도 사용된다. 세 번째로 정지 화면이다. Animated GIF의 내러티브가 전개되는 과정에서 갑작스럽게 나타나는 정지 화면은 어떤 일이 일어나거나 변화하는 결정적인 기회를 마련하기 위하여 사용되며, 상황 설명을 하기 위한 의도적인 정지를 할 때에도 사용된다. 마지막으로 역동작이다. 필름을 거꾸로 끼우거나 역회전을 시켜 요소의 움직임을 거꾸로 행하게 하는 것으로, 시간을 되돌려 이미 일어난 사건에 대한 해설을 돕기 위해 사용된다. 다음 <표 6>은 Animated GIF에 대한 속도의 종류를 정리한 것이다.

<표 6> Animated GIF 속도의 종류

종류	효과
슬로 모션	무게감, 우아함 웅장한 연출
패스트 모션	익살스러움, 공포, 긴장감
정지 화면	상황 설명, 사건 전환
역동작	이미 일어난 사건에 대한 해설

4.4.3. 이미지

Animated GIF에서의 이미지들은 시각적 요소로서 기호, 아이콘, 심벌, 사인 등의 그래픽 디자인과 기능을 포함한다. 즉, 화면 안에서 움직임을 만들어 나가는 하나의 객체가 되는 것이다. 이러한 이미지들은 시각적 요소에서 정보 전달을 위해 사용하는 언어문자 체계일 수도 있으며, 그래픽적 요소로써도 사용될 수도 있다.⁹⁵⁾ 이미지는 한 장면에 배치됨으로써 정확한 내용 전달을 하는 핵심요소이며 화면의 어느 곳에 배치되느냐에 따라 다양한 변화를 불러일으킨다.

이미지는 문자가 가지고 있는 상징성에 비하여 훨씬 함축적이고 직접적이다. 그래서 사람들의 관심을 좀 더 쉽게 불러일으키고 호기심 유발을 도우며, 전달하고자 하는 의미나 정보를 전달하는 시간을 단축하여 전체적인 파악을 쉽게 한다. 그리고 그래픽스는 2차원 그래픽스와 3차원 그래픽스로 분류할 수 있다. 2차원 그래픽스는 평면에 물체를 그리는 방법이며, 손쉽고 빠르게 표현할 수 있다. 3차원 그래픽스는 2차원 그래픽보다 화면에 표현할 수 있는 양이 많으며 물체에 대한 입체감을 증가시킬 때 주로 사용한다.

본 연구의 제3장에서는 기호학의 개념 및 주요 이론 그리고 천자문과 시각적 기호의 관계에 대하여 살펴보았다. 또는 시각 기호를 구분하며 이를 통해 천자문의 시각 기호 해석을 하였다. 이에 따라 시각 기호 해

95) 이윤정, 앞의 논문, p.51.

석을 통해 구성된 천자문 이미지들을 Animated GIF를 활용하여 동작 표현을 하고자 한다.

4.5. Animated GIF를 활용한 천자문 표현

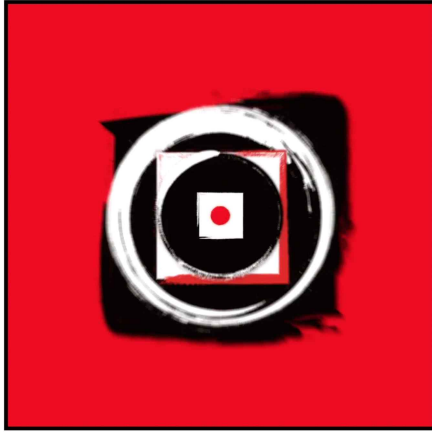
앞서 살펴본 바와 같이 본 연구의 천자문을 표현하는 Animated GIF의 표현 요소를 시간, 속도, 이미지 세 부분으로 나누었다. 이어서 이 세 가지 표현 요소를 통해 Animated GIF를 활용한 천자문을 표현해보고자 한다.

4.5.1. 천지현황(天地玄黃) 우주홍황(宇宙洪荒)

이 구절은 하늘과 땅의 시초를 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 천원지방의 설을 통해 기호 해석된 원과 사각을 핵심 조형 요소로 정하고 천원지방(天圓地方)과 천방지원(天方地圓)의 설을 움직임을 통해 설명한다. 그리고 슬로 모션과 패스트 모션의 전환, 즉 저속도로 운동하다가 고속도로 변화하고 또다시 저속도로 돌아오는 과정을 우주에서 저속도로 촬영하였을 때의 모습을 표현하고 무한 반복(endless loop)을 통해 이미지 요소가 반복적으로 나타나는 것을 통해 우주의 무궁무진함과 반복을 의미한다. 지속된 시간은 4초이며 다음 <표 7> [그림 53]과 같다.

<표 7> Animated GIF를 활용한 천지현황(天地玄黃) 우주홍황(宇宙洪荒)의 표현요소

1. 천지현황(天地玄黃) 우주홍황(宇宙洪荒)					
표현 방법	구분				
시각 기호 해석	시각 구분	기호	이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	천지	천원지방 천방지원		
		현황	현색(玄色)은 검정색과 빨강색의 혼합		
		우주	저속도 촬영		
		홍황	무한 반복		
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도	시간
	특징		천원지방과 천방지원 조형요소 위주	패스트 모션 슬로 모션	무한 반복 4초



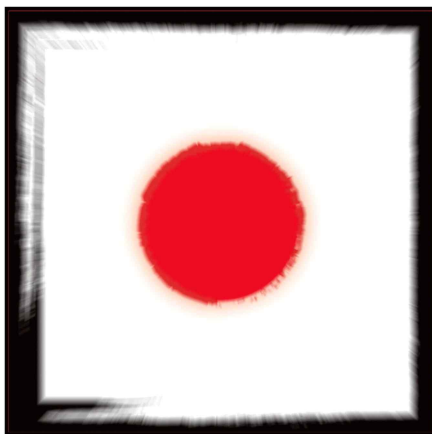
千字文 · 天地玄黃 · 宇宙洪荒

하늘은 깊고 땅은 누르다
망망한 우주는 아득히 넓고 광활하여 끝이 없다.



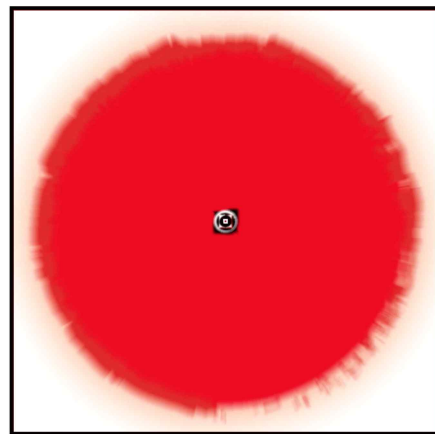
千字文 · 天地玄黃 · 宇宙洪荒

하늘은 깊고 땅은 누르다
망망한 우주는 아득히 넓고 광활하여 끝이 없다.



千字文 · 天地玄黃 · 宇宙洪荒

하늘은 깊고 땅은 누르다
망망한 우주는 아득히 넓고 광활하여 끝이 없다.



千字文 · 天地玄黃 · 宇宙洪荒

하늘은 깊고 땅은 누르다
망망한 우주는 아득히 넓고 광활하여 끝이 없다.

[그림 53] Animated GIF를 활용한 천지현황(天地玄黃) 우주홍황(宇宙洪荒)의 표현

4.5.2. 일월영측(日月盈昃), 진숙열장(辰宿列張)

이 구절은 해(日)와 달(月) 그리고 지구와 성좌의 관계를 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 과같이 해, 달, 지구와 성좌의 움직임과 서로 가려서 나타난 일상과 월상의 형태를 핵심 조형요소로 정하고 일상과 월상은 태양, 지구와 달 공간에 공전(公轉)과 가림을 통해 형성된 자연현상이며 하늘의 성좌와 일상과 월상은 변화는 많지만 결국은 원위치로 돌아가는 것을 표현한다. 또한 이미지 요소들이 가속도와 저속도 간의 전환, 패스트 모션과 슬로 모션의 전환을 통해 태양, 지구와 달의 자전(自轉)과 공전(公轉)의 속도 차이(差異)를 표현하며 역동작을 통해 우주의 궤적(軌迹) 순환을 의미한다. 시간은 6초이며 다음 <표 8> [그림 54]과 같다.

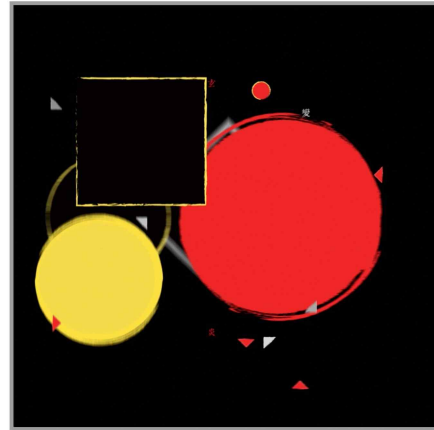
<표 8> Animated GIF를 활용한 일월영측(日月盈昃), 진숙열장(辰宿列張)의 표현요소

2. 일월영측(日月盈昃), 진숙열장(辰宿列張)					
표현 방법	구분				
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	일월영측	일식(日食) 월상(月相)		
		진숙열장	성좌(陳宿) 배열, 구천(九天)		
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도	시간
	특징		해, 달, 지구와 성좌의 움직임에 대한 형태	슬로 모션 패스트 모션 역동작	6초



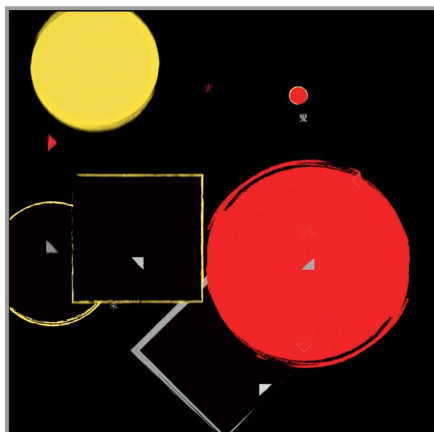
千字文 · 日月盈仄 · 陳宿列張

태는 때 비로써 일과가 기울고, 달은 이즈러지다가 차게 된다
성좌는 끝없는 하늘에 펼쳐져 가득차 있다.



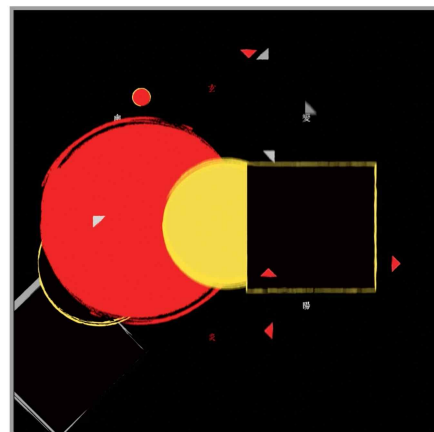
千字文 · 日月盈仄 · 陳宿列張

태는 때 비로써 일과가 기울고, 달은 이즈러지다가 차게 된다
성좌는 끝없는 하늘에 펼쳐져 가득차 있다.



千字文 · 日月盈仄 · 陳宿列張

태는 때 비로써 일과가 기울고, 달은 이즈러지다가 차게 된다
성좌는 끝없는 하늘에 펼쳐져 가득차 있다.



千字文 · 日月盈仄 · 陳宿列張

태는 때 비로써 일과가 기울고, 달은 이즈러지다가 차게 된다
성좌는 끝없는 하늘에 펼쳐져 가득차 있다.

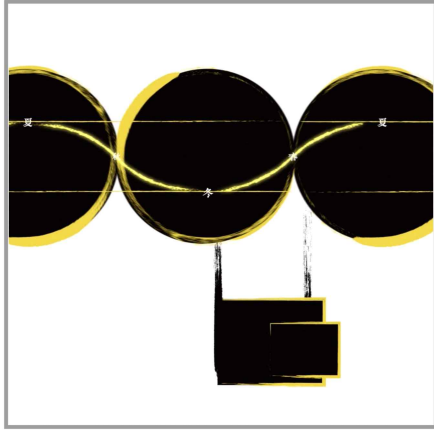
[그림 54] Animated GIF를 활용한 일월영측(日月盈仄), 진숙열장(辰宿列張)의 표현

4.5.3. 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)

이 구절은 계절 교체와 농작물 성숙 후 수확(收割)과 수장(收藏)을 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 과같이 태양의 직사하는 범위가 일 년 내에 움직이는 동선 형태를 핵심 조형요소로 정하고 태양의 직사 범위의 변경하는 동선을 통해 계절의 변화와 가을이 되면 곡식을 거두고 겨울이 되면 곡식을 저장하는 농사활동을 표현한다. 또한 슬로 모션을 통해 태양의 직사 범위 동선은 가로 된 S자 형태로 매년 반복되는 자연 현상을 표현하고 정지된 곡식창고를 통해 해마다 반복되는 추수동장(秋收冬藏)인 농사활동을 표현한다. 시간은 2초이며 다음 <표 9> [그림 55]과 같다.

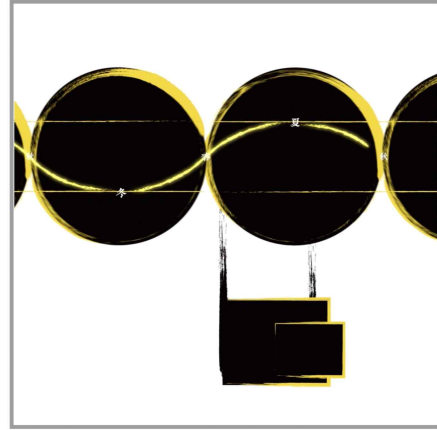
<표 9> Animated GIF를 활용한 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)의 표현요소

3. 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)					
표현 방법	구분				
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	한래서왕	지구와 적도, 남북 회귀선 태양직사 범위가 움직이는 동선		
		추수동장	곡식 창고		
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도	시간
	특징		태양의 직사범위의 변경하는 동선	슬로 모션 정지 화면	2초



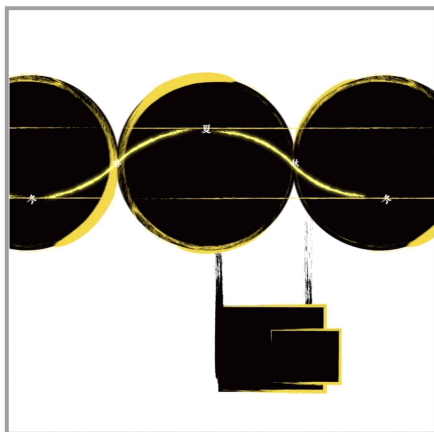
千字文 · 寒來暑往 · 秋收冬藏

한지(여름)와 추수(여름)는 물고통아 바뀌며, 오면 가고, 가면 온다
가을철이면 곡식을 거두고, 겨울에 저장한다.



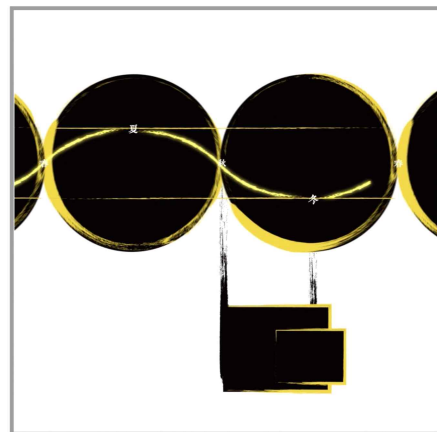
千字文 · 寒來暑往 · 秋收冬藏

한지(여름)와 추수(여름)는 물고통아 바뀌며, 오면 가고, 가면 온다
가을철이면 곡식을 거두고, 겨울에 저장한다.



千字文 · 寒來暑往 · 秋收冬藏

한지(여름)와 추수(여름)는 물고통아 바뀌며, 오면 가고, 가면 온다
가을철이면 곡식을 거두고, 겨울에 저장한다.



千字文 · 寒來暑往 · 秋收冬藏

한지(여름)와 추수(여름)는 물고통아 바뀌며, 오면 가고, 가면 온다
가을철이면 곡식을 거두고, 겨울에 저장한다.

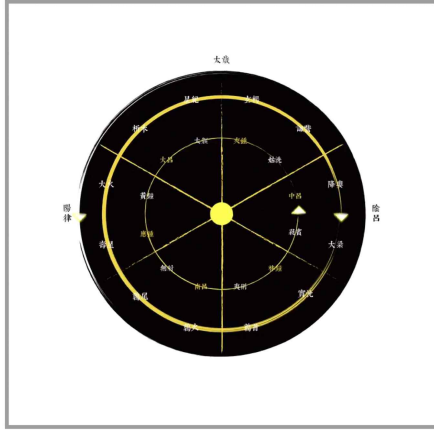
[그림 55] Animated GIF를 활용한 한래서왕(寒來暑往), 추수동장(秋收冬藏)의 표현

4.5.4. 윤여성세(閏餘成歲), 룰려조양(律呂調陽)

이 구절은 고인(古人)들이 12를 통한 분류법을 활용하여 음양의 조화를 하는 것을 말한다. 몇 년이 누적되어 남은 것으로 1개월 윤달이 되는 현상을 말하고 육률(六律)은 양(陽)을 대표하고, 육여(六呂)는 음(陰)을 대표한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 과같이 12를 통해 시간과 음양을 나누는 형태를 핵심 조형요소로 정하고 초, 분, 시를 상징하고 시계의 방향과 시계의 반대 방향으로 움직이는 3개 화살표를 통해 음양 하일(陰陽合一)을 표현한다. 또한 슬로 모션을 통해 세상 만물의 미소한 움직임들을 합쳐 구성된 것은 바로 음양의 조화라는 것을 표현하고 시간은 5초이며 다음 <표 10> [그림 56]과 같다.

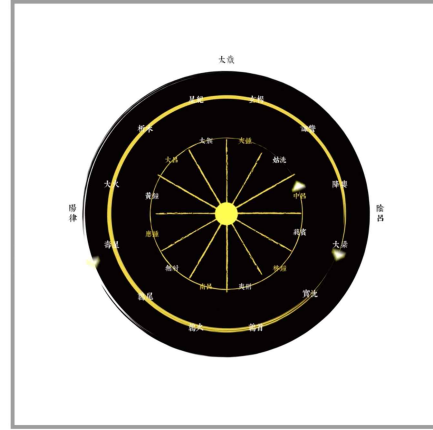
<표 10> Animated GIF를 활용한 윤여성세(閏餘成歲), 룰려조양(律呂調陽)의 표현요소

4. 윤여성세(閏餘成歲), 룰려조양(律呂調陽)				
표현 방법	구분			
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호
	내용	윤여성세	12차(十二次)와 천간지지(天干地支)의 도표	12차(十二次)와 천간지지(天干地支)의 내용
		룰려조양		육률(六律)과 육여(六呂)
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도
	특징		12등분으로 나누는 시간과 음양	슬로 모션
				시간
				5초



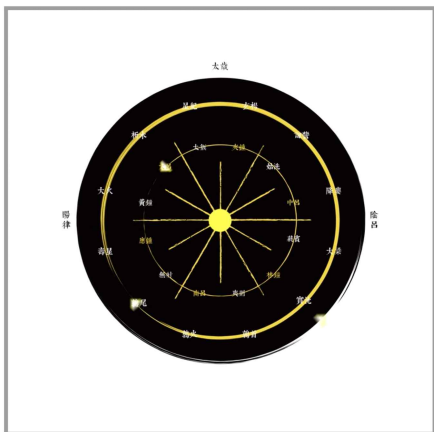
千字文・閏餘成歲・律呂調陽

몇 년이 누적되어 남은 것으로 1개월 음량이 되고
천인물은 6월 6일로 음량을 조정하였다.



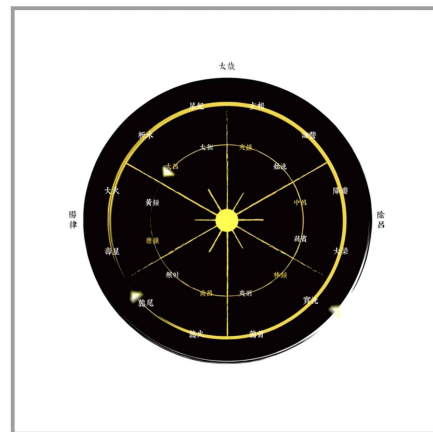
千字文・閏餘成歲・律呂調陽

몇 년이 누적되어 남은 것으로 1개월 음량이 되고
천인물은 6월 6일로 음량을 조정하였다.



千字文・閏餘成歲・律呂調陽

몇 년이 누적되어 남은 것으로 1개월 음량이 되고
천인물은 6월 6일로 음량을 조정하였다.



千字文・閏餘成歲・律呂調陽

몇 년이 누적되어 남은 것으로 1개월 음량이 되고
천인물은 6월 6일로 음량을 조정하였다.

[그림 56] Animated GIF를 활용한 윤여성세(閏餘成歲), 율려조양(律呂調陽)의 표현

4.5.5. 운등치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)

이 구절은 비와 서리의 생성을 말하며 자연의 수분 순환을 제시한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 과같이 운(云)과 우(雨)의 갑골문을 변형하여 천둥치는 형태 또는 따뜻한 공기 상승과 차가운 공기 하강을 반영하는 형태를 핵심 조형요소로 정하고 대자연의 구름이 생기고 비가 내리는 순환적인 현상을 표현한다. 또한 슬로 모션을 통해 대자연의 수분의 증발과 응결하는 느린 순환속도를 표현하였고 시간은 5초이며 다음 <표 11> [그림 57]과 같다.

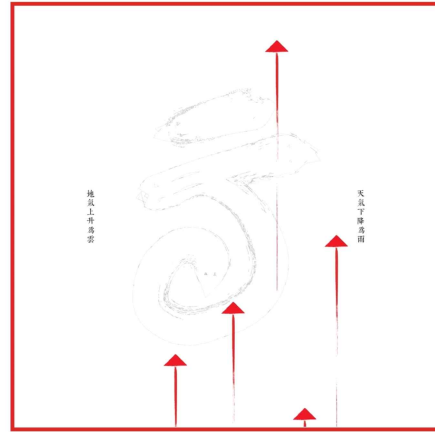
<표 11> Animated GIF를 활용한 운등치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)의 표현요소

5. 운등치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)				
표현 방법	구분			
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호
	내용	운과 우		갑골문
		등과 결		화살표
		로 결 위 상 (露結爲霜)		팔괘 중의 곤괘(坤卦)
Animated GIF 표현	표현 요소		속도	시간
	특징		대자연의 증발을 통해 구름이 생기고 응결을 통해 비가 내리는 순환적인 현상	슬로 모션 5초



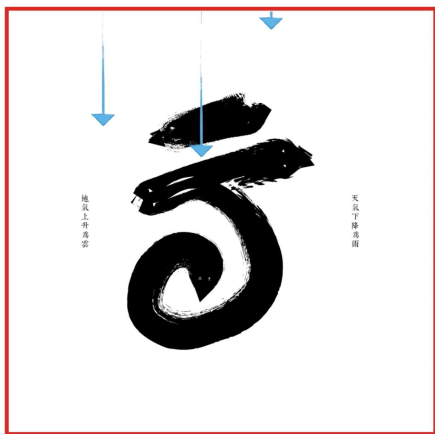
千字文・雲騰致雨・露結爲霜

雲기는 하늘로 올라가, 날기를 만나 비가 된다.
이슬은 찬 밤이슬에 머무르면, 응결되어 서리가 된다.



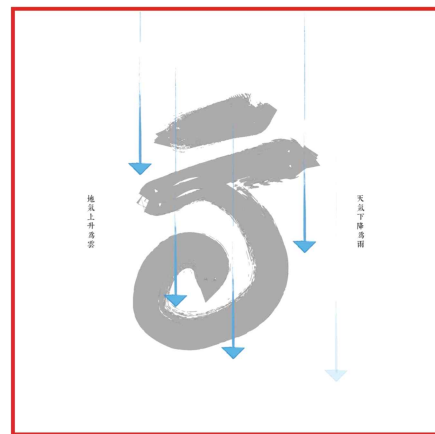
千字文・雲騰致雨・露結爲霜

雲기는 하늘로 올라가, 날기를 만나 비가 된다.
이슬은 찬 밤이슬에 머무르면, 응결되어 서리가 된다.



千字文・雲騰致雨・露結爲霜

雲기는 하늘로 올라가, 날기를 만나 비가 된다.
이슬은 찬 밤이슬에 머무르면, 응결되어 서리가 된다.



千字文・雲騰致雨・露結爲霜

雲기는 하늘로 올라가, 날기를 만나 비가 된다.
이슬은 찬 밤이슬에 머무르면, 응결되어 서리가 된다.

[그림 57] Animated GIF를 활용한 운등치우(雲騰致雨), 로결위상(露結爲霜)의 표현

4.5.6. 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)

이 구절은 금(金)이 산출된 흑수신천(黑水神川)이라 부르는 금사강(金沙江)과 만산조룡(萬山祖龍)이라고 부르는 신산(神山) 곤륜산(崑崙山)의 특산을 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 과같이 곤륜산(崑崙山) 산맥 흐름의 형태와 금사강 흑수(黑水)의 특징과 금(金)과 옥(玉)의 상형 문자 형태를 핵심 조형요소로 정하고, 금사강(金沙江)과 곤륜산(崑崙山)의 가득 찬 영기와 물에서 금(金)이 나오고 산에서 옥(玉)이 나오는 것을 표현한다. 또한 슬로 모션을 통해 곤륜산(崑崙山) 빙하(冰川)의 느릿한 움직임과 금사강(金沙江)의 물이 산에서 내려와 합류하여 강(江)을 이루는 것을 표현한다. 시간은 5초이며 다음 <표 12> [그림 58]과 같다.

<표 12> Animated GIF를 활용한 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)의 표현요소

6. 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)					
표현 방법	구분				
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	금(金)과 옥(玉)		상형문자(금문)	
		금사강	자연경관과 문헌 기록		
		곤륜산	자연경관과 역사 기록		
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도	시간
	특징		곤륜산(崑崙山) 산맥 흐름의 형태와 금사강 흑수(黑水)의 특징 또한 금(金)과 옥(玉)의 상형문자 형태	슬로 모션	5초



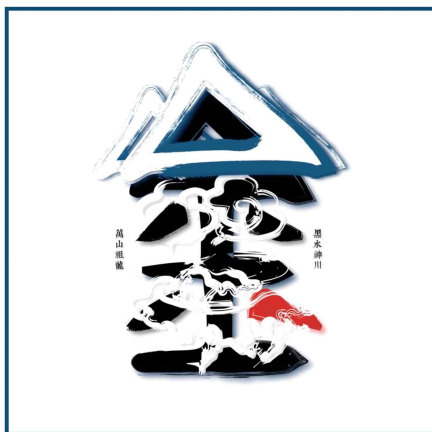
千字文 · 金生麗水 · 玉出崑岡

금문 금자갈에서 나오고, 옥문 관봉산에서 나온다.



千字文 · 金生麗水 · 玉出崑岡

금문 금자갈에서 나오고, 옥문 관봉산에서 나온다.



千字文 · 金生麗水 · 玉出崑岡

금문 금자갈에서 나오고, 옥문 관봉산에서 나온다.



千字文 · 金生麗水 · 玉出崑岡

금문 금자갈에서 나오고, 옥문 관봉산에서 나온다.

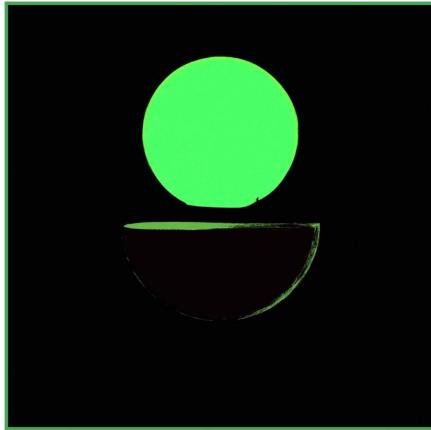
[그림 58] Animated GIF를 활용한 금생려수(金生麗水), 옥출곤강(玉出崑岡)의 표현

4.5.7. 검호거궤(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)

이 구절은 춘추시대(春秋時代)의 명검 거궤(巨闕)과 명물 야광주(夜光珠)를 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 거궤(巨闕)의 조형 형태와 야광주의 질감과 속성을 핵심 조형요소로 정하고 거궤(巨闕)검과 야광주 이 두 가지 명물(名物)을 표현한다. 또한 거궤(巨闕)검은 패스트 모션을 통해 하락(下落) 하는 거궤(巨闕)검의 구성 재료인 운석(隕石)이 하늘에서 급속히 떨어지는 것을 표현하고 그리고 슬로 모션을 통해 바다에서 생성된 야광주가 밤에 나타낸 아름답고 심오한 빛을 표현한다. 시간은 1.1초이며 다음 <표 13> [그림 59]과 같다.

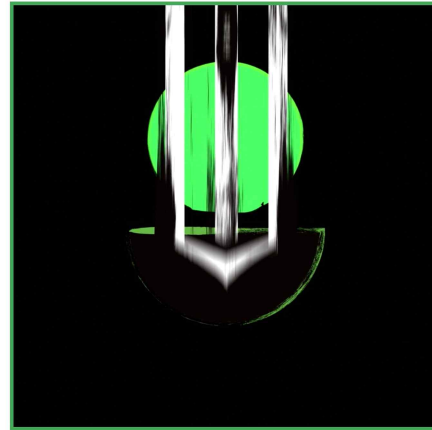
<표 13> Animated GIF를 활용한 검호거궤(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)의 표현요소

7. 검호거궤(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)					
표현 방법	구분				
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	거 궤 (巨闕)	거궤(巨闕)의 조형 형태		
		야 광 (夜光)	야광주의 질감과 속성		
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도	시간
	특징		거궤(巨闕)의 조형 형태와 야광주의 질감과 속성	패스트 모션 슬로 모션	1.1초



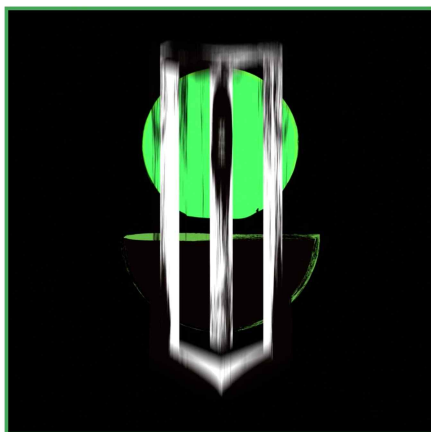
千字文 · 劍號巨闕 · 珠稱夜光

가장 유명한 보장은 저절이되고하여 가장 위대한 국물은 아람이되고한다.



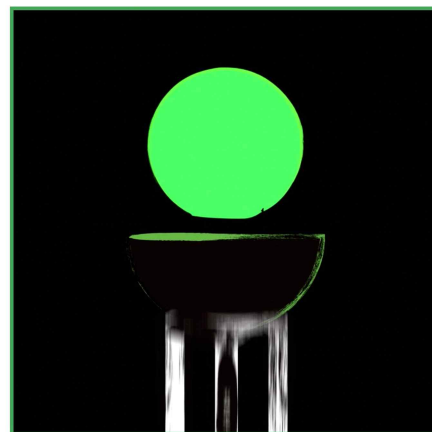
千字文 · 劍號巨闕 · 珠稱夜光

가장 유명한 보장은 저절이되고하여 가장 위대한 국물은 아람이되고한다.



千字文 · 劍號巨闕 · 珠稱夜光

가장 유명한 보장은 저절이되고하여 가장 위대한 국물은 아람이되고한다.



千字文 · 劍號巨闕 · 珠稱夜光

가장 유명한 보장은 저절이되고하여 가장 위대한 국물은 아람이되고한다.

[그림 59] Animated GIF를 활용한 검호거궤(劍號巨闕), 주칭야광(珠稱夜光)의 표현

4.5.8. 과진이내(果珍李柰), 채중개강(菜重芥薑)

이 구절은 인체 건강에 좋은 주로 통(通)의 효과를 갖고 인체의 순환을 돕는 과일과 야채를 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 이내개강(李柰芥薑): 자두, 능금, 겨자, 생강의 조형 형태와 대응하는 한자(漢字) 또는 그들이 갖고 있는 효과의 해설, 그리고 인체의 구규(九竅) 즉 몸에 있는 9개의 구멍: 귀, 눈, 코, 입과 전음(前陰), 후음(後陰)을 상징하는 원형을 핵심 조형요소로 정하고 이내개강(李柰芥薑)의 약성을 통해 인체 순환에게 큰 도움이 되는 것을 표현한다. 또한 패스트 모션으로 균일한 속도와 이내개강(李), (柰), (芥), (薑)의 원형 동선 운동을 통해 이내개강(李柰芥薑)을 섭취한 후 인체의 질서 있고 빠른 순환을 표현한다. 시간은 4초이며 다음 <표 14> [그림 60]과 같다.

<표 14> Animated GIF를 활용한 과진이내(果珍李柰), 채중개강(菜重芥薑)의 표현요소

8. 과진이내(果珍李柰), 채중개강(菜重芥薑)					
표현 방법		구분			
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	이(李)	이(李)의 형태	이(李)의 한자와 효과	
		내(柰)	내(柰)의 형태	내(柰)의 한자와 효과	
		개(芥)	개(芥)의 형태	개(芥)의 한자와 효과	
		강(薑)	강(薑)의 형태	강(薑)의 한자와 효과	
		구규			원형
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도	시간
	특징		이내개강(李柰芥薑)의 조형 형태와 대응하는 한자(漢字) 또한 그들의 갖고 있는 효과의 해설 그리고 인체의 구규를 상징하는 원형	패스트 모션	4초



千字文 · 果珍李奈 · 菜重芥薑

과일중 가장 귀한것은 오얏(자두)과 능글이고
채소중에서 가장 중요시 여기는 것은 겨자와 생강이다.



千字文 · 果珍李奈 · 菜重芥薑

과일중 가장 귀한것은 오얏(자두)과 능글이고
채소중에서 가장 중요시 여기는 것은 겨자와 생강이다.



千字文 · 果珍李奈 · 菜重芥薑

과일중 가장 귀한것은 오얏(자두)과 능글이고
채소중에서 가장 중요시 여기는 것은 겨자와 생강이다.



千字文 · 果珍李奈 · 菜重芥薑

과일중 가장 귀한것은 오얏(자두)과 능글이고
채소중에서 가장 중요시 여기는 것은 겨자와 생강이다.

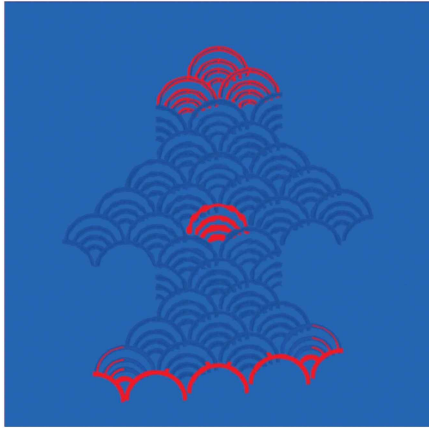
[그림 60] Animated GIF를 활용한 과진이내(果珍李奈), 채중개강(菜重芥薑)의 표현

4.5.9. 해함하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)

이 구절은 강하와 바다(江河湖海) 또는 물고기와 새의 천성 등의 자연 현상을 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 바다의 파도와 새의 유선적인 형태와 특유한 깃털 또는 물고기의 어린의 형태들을 핵심 조형요소로 정하고 바다, 새, 물고기를 조합하여 특성과 천성을 표현한다. 또한 일렁거리는 슬로 모션을 통해 새가 하늘에서 나는 모습과 물고기가 바다에서 헤엄치는 모습을 상징하며 바다의 일망무제(一望无际) 함과 성대함을 표현하고 새와 물고기는 바다에 의지하는 것을 전달한다. 시간은 2초이며 다음<표 15> [그림 61]과 같다.

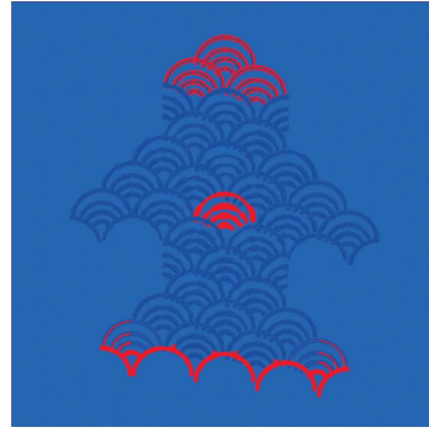
<표 15> Animated GIF를 활용한 해함하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)의 표현요소

9. 해함하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)					
표현 방법	구분				
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	해	바다의 파도와 일출日出		
		린잠	물고기의 어린(魚鱗)과 형태		
		우상	새의 깃털과 형태		
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도	시간
	특징		바다의 파도와 새의 유선적인 형태와 특유한 깃털 또한 물고기의 어린의 형태	슬로 모션	2초



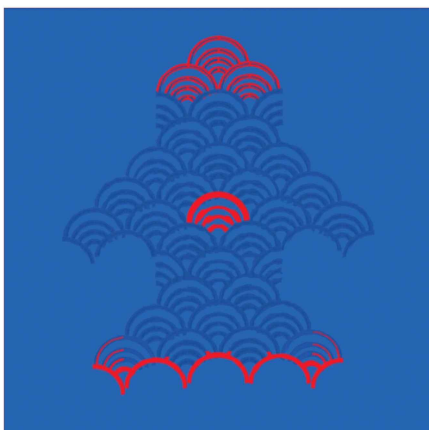
千字文・海咸河淡・鱗潛羽翔

비밀물은 되고 인물은 잊었하
물고기는 물속에서 유영하고 새는 하늘에서 난다.



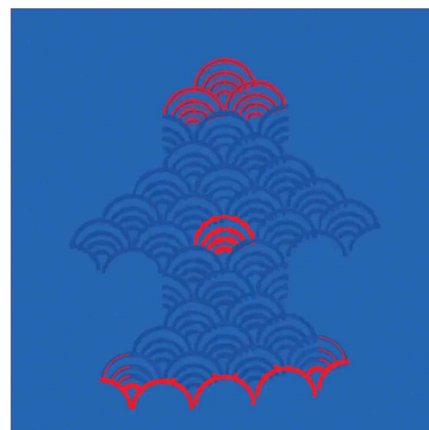
千字文・海咸河淡・鱗潛羽翔

비밀물은 되고 인물은 잊었하
물고기는 물속에서 유영하고 새는 하늘에서 난다.



千字文・海咸河淡・鱗潛羽翔

비밀물은 되고 인물은 잊었하
물고기는 물속에서 유영하고 새는 하늘에서 난다.



千字文・海咸河淡・鱗潛羽翔

비밀물은 되고 인물은 잊었하
물고기는 물속에서 유영하고 새는 하늘에서 난다.

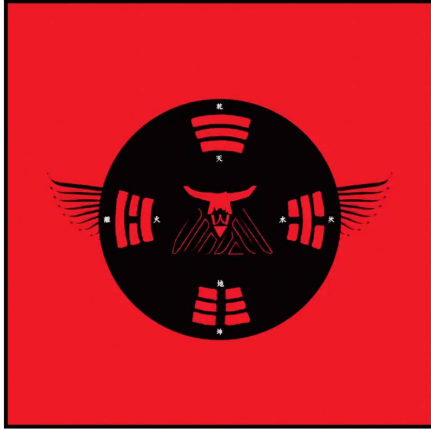
[그림 61] Animated GIF를 활용한 해 함하담(海鹹河淡), 린잠우상(鱗潛羽翔)의 표현

4.5.10. 용사화제(龍師火帝), 조관인황(鳥官人皇)

이 구절은 중국 전설시대(傳說時代) 제일 유명한 군주(君主)들을 말한다. 이들은 복희씨(伏羲氏), 신농씨(神農氏), 소호씨(少昊氏), 인황(人皇)이다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 복희씨(伏羲氏)가 발명한 팔괘(八卦)와 신농씨(神農氏)의 상징인 인신우두(人身牛頭), 또한 소호씨(少昊氏)의 상징인 새의 날개들을 핵심 조형요소로 정하고 이들의 시각요소를 조합하여 군주들의 특징을 표현한다. 또한 정지된 우각(牛角)과 산의 이미지로 신농씨(神農氏)의 특징을 표현하고, 슬로 모션을 통해 새 날개의 우아한 움직임을 표현하며 소호씨(少昊氏)의 특징을 표현한다. 그리고 패스트 모션을 통해 팔괘(八卦)의 끊임없는 변화를 표현하며 복희씨(伏羲氏)의 특징을 부각한다. 시간은 2.5초이며 다음 <표 16> [그림 62]과 같다.

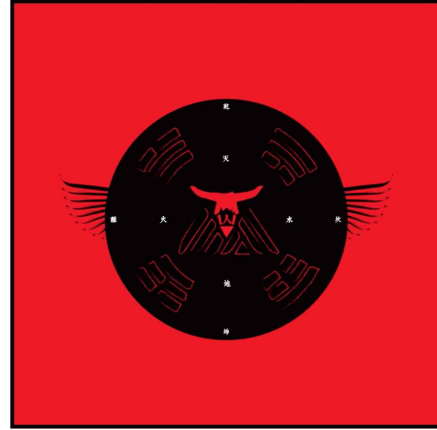
<표 16> Animated GIF를 활용한 용사화제(龍師火帝), 조관인황(鳥官人皇)의 표현요소

10. 용사화제(龍師火帝), 조관인황(鳥官人皇)					
표현 방법	구분				
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	용사			복희씨의 팔괘(八卦)
		화제	신농씨의 상징인 인신우두(人身牛頭)		
		조관	소호씨의 새 날개		
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도	시간
	특징		복희씨가 발명한 팔괘(八卦)와 신농씨의 상징인 인신우두(人身牛頭) 또한 소호씨의 상징인 새의 날개	슬로 모션 패스트 모션 정지 화면	2.5초



千字文・龍師火帝・鳥官人皇

용사(국화제), 화제(인동제), 조관(조호), 인황(인황제)
상고시대 황제의 관원들이었다.



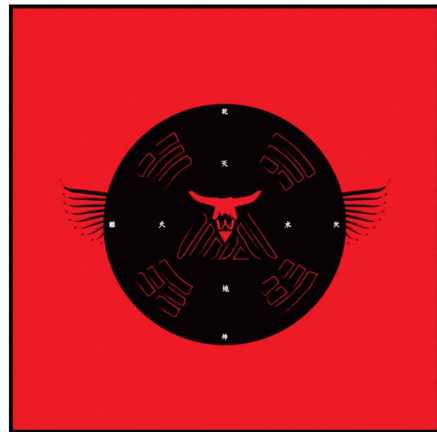
千字文・龍師火帝・鳥官人皇

용사(국화제), 화제(인동제), 조관(조호), 인황(인황제)
상고시대 황제의 관원들이었다.



千字文・龍師火帝・鳥官人皇

용사(국화제), 화제(인동제), 조관(조호), 인황(인황제)
상고시대 황제의 관원들이었다.



千字文・龍師火帝・鳥官人皇

용사(국화제), 화제(인동제), 조관(조호), 인황(인황제)
상고시대 황제의 관원들이었다.

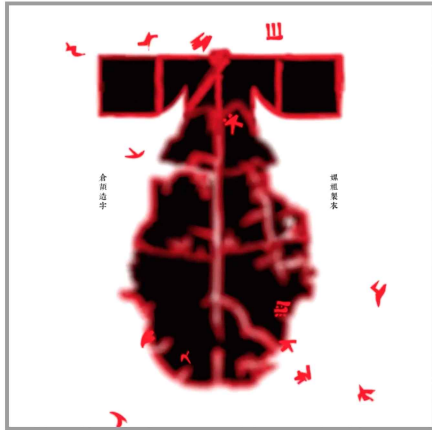
[그림 62] Animated GIF를 활용한 용사화제(龍師火帝), 조관인황(鳥官人皇)의 표현

4.5.11. 시제문자(始制文字), 내복의상(乃服衣裳)

이 구절은 창힐(倉頡)의 한자(漢字)를 창조한 것과 황제의 원비(元妃)인 나조(螺祖)가 중국 고대 최초의 한복(漢服)을 만든 것을 말한다. 이미 지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 창힐(倉頡)이 락난(洛南)에서 만든 28자와 갑골문의 외관 형태, 그리고 한복(漢服)의 형태를 핵심 조형요소로 정하고 중국 최초의 문자와 의복의 위대한 탄생을 표현한다. 또한 슬로 모션을 통해 창힐(倉頡)이 락난(洛南)에서 만든 28개 한자(漢字)를 랜덤으로 천천히 위로 떠오르게 하며 이로써 한자의 오래된 역사와 변천을 의미하고, 뒤에 있는 한복(漢服)과 갑골문은 더욱 슬로우한 모션으로 공중에 떠있게 함으로 우아함과 아득히 멀고 오래된 역사를 표현한다. 시간은 5초이며 다음 <표 17> [그림 63]과 같다.

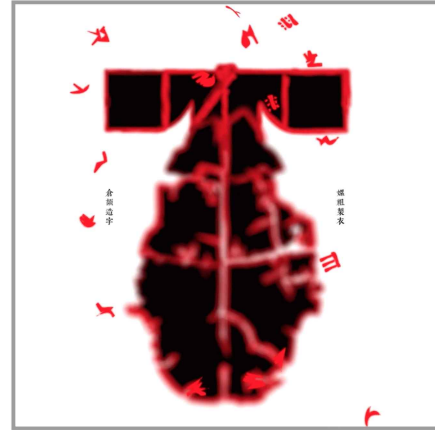
<표 17> Animated GIF를 활용한 시제문자(始制文字), 내복의상(乃服衣裳)의 표현요소

11. 시제문자(始制文字), 내복의상(乃服衣裳)					
표현 방법		구분			
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	창힐조자		락난(洛南)에서 만든 28자	
		갑골문(甲骨文)	갑골문(甲骨文)의 형태		
		나 조 제 의 (螺祖制衣)	한복(漢服)의 형태		
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도	시간
	특징		창힐이 락난(洛南)에서 만든 28자와 갑골문의 외관 형태 또한 한복(漢服)의 형태	슬로 모션	5초



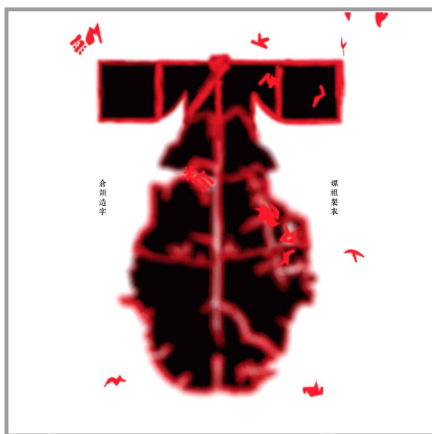
千字文・始製文字・乃服衣裳

원형이란 사람이 문자를 창조했고
노자가 뜻을 만들어 백성들은 풀을 가릴 수 있는 뜻을 입혀줬다.



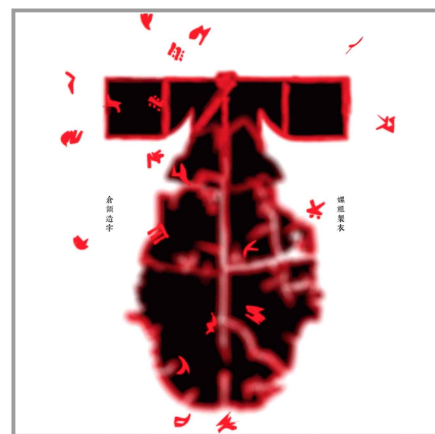
千字文・始製文字・乃服衣裳

원형이란 사람이 문자를 창조했고
노자가 뜻을 만들어 백성들은 풀을 가릴 수 있는 뜻을 입혀줬다.



千字文・始製文字・乃服衣裳

원형이란 사람이 문자를 창조했고
노자가 뜻을 만들어 백성들은 풀을 가릴 수 있는 뜻을 입혀줬다.



千字文・始製文字・乃服衣裳

원형이란 사람이 문자를 창조했고
노자가 뜻을 만들어 백성들은 풀을 가릴 수 있는 뜻을 입혀줬다.

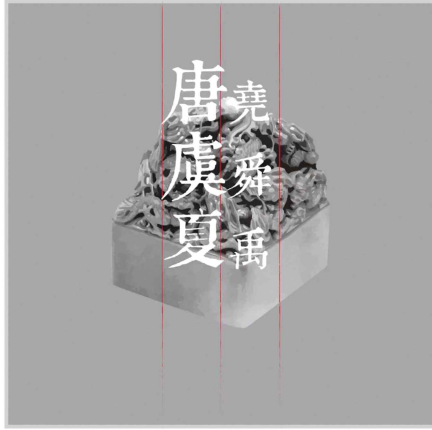
[그림 63] Animated GIF를 활용한 시제문자(始制文字), 내복의상(乃服衣裳)의 표현

4.5.12. 추위양국(推位讓國), 유우도당(有虞陶唐)

이 구절은 왕조의 교체 또는 선양제(禪讓制)에서 세습제(世襲制)까지 변화된 것을 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 선양제(禪讓制)를 실행한 요왕(堯王), 순왕(舜王), 우왕(禹王)의 국호의 한자 당(唐), 우(虞), 하(夏)이며 세습제(世襲制)의 시작이라는 뜻인 기왕(啓王)의 기(啓)를 사용한다. 그리고 세습제(世襲制)가 시작되면서 나타난 국새(國璽)의 형태를 핵심 조형요소로 정하고 중국 고대 국가 제도의 변천과 왕조의 교체를 표현한다. 또한 슬로 입체 회전 모션을 통해 (唐), 우(虞), 하(夏) 세 나라의 정체 변화를 표현하고 패스트 모션을 통해 뒤편에 있는 국새의 찍는 모습과 도장 문양의 나타나고 사라지는 반복되는 현상을 통해 왕조의 변천을 표현한다. 시간은 3초이며 다음 <표 18> [그림 64]과 같다.

<표 18> Animated GIF를 활용한 추위양국(推位讓國), 유우도당(有虞陶唐)의 표현요소

12. 추위양국(推位讓國), 유우도당(有虞陶唐)				
표현 방법	구분			
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호
	내용	요순우(堯舜禹) 삼왕		국호의 한자 우당하(虞唐夏)
		기왕(啓王)		기의 한자(啓)
		국새(國璽)	국새의 형태와 도장의 문양	
Animated GIF 표현	표현 요소	이미지	속도	시간
	특징	선양제(禪讓制)를 실행한 요순우(堯舜禹)의 국호의 한자. 또한 세습제(世襲制)의 시작인 기왕(啓王), 그리고 세습제(世襲制)가 시작되며 나타난 국새(國璽)의 형태	슬로 모션 패스트 모션	3초



千字文・推位讓國・有虞陶唐

조왕 도당과 순임금 유주는 지혜롭고 사심이 없어
임금의 지위를 공신 원인에게 양위해 주었다.



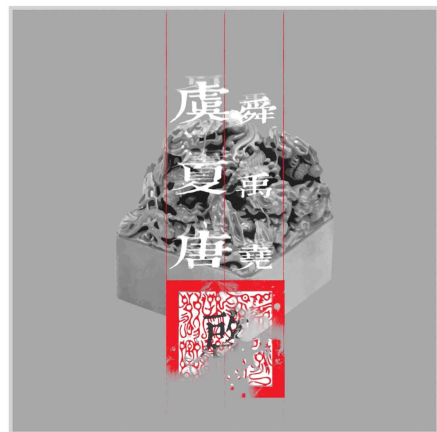
千字文・推位讓國・有虞陶唐

조왕 도당과 순임금 유주는 지혜롭고 사심이 없어
임금의 지위를 공신 원인에게 양위해 주었다.



千字文・推位讓國・有虞陶唐

조왕 도당과 순임금 유주는 지혜롭고 사심이 없어
임금의 지위를 공신 원인에게 양위해 주었다.



千字文・推位讓國・有虞陶唐

조왕 도당과 순임금 유주는 지혜롭고 사심이 없어
임금의 지위를 공신 원인에게 양위해 주었다.

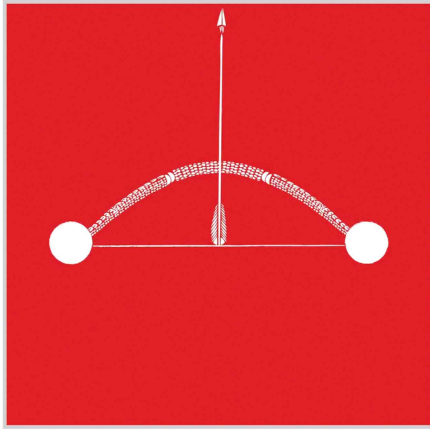
[그림 64] Animated GIF를 활용한 추위양국(推位讓國), 유우도당(有虞陶唐)의 표현

4.5.13. 조민벌죄(弔民伐罪), 주발은탕(周發殷湯)

이 구절은 백성들을 불쌍히 여겨 죄지은 폭군들을 정벌한 주나라 무왕(武王)과 은나라 탕왕(湯王)을 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 조(弔)의 갑골문의 상형 의미로 해석해온 화살, 죄(罪)의 글자 형태로 해석해온 감옥, 주무왕(周武王)과 성탕왕(成湯王) 폭군을 징벌한 역사 사건 및 진군 노선을 핵심 조형요소로 정하고 덕(德)이 없는 군주는 꼭 백성들에게 토벌 받는다는 것을 표현한다. 그리고 슬로 모션과 패스트 모션의 조화를 통해 화살을 당기는 모습을 표현하며 백성들이 침묵 속에서 폭발하는 것을 상징한다. 그리고 주무발주(武王伐紂)와 탕왕벌걸(湯王罰桀)의 역사 사건은 화살을 당기는 모션을 통해 나타나며, 평범한 백성들이야말로 역사의 진정한 추진자라는 것을 표현한다. 시간은 4초이며 다음<표 19> [그림 65]과 같다.

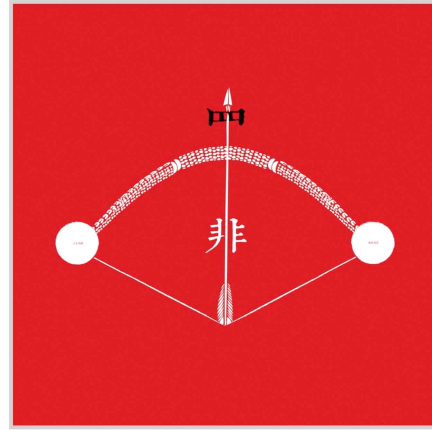
<표 19> Animated GIF를 활용한 조민벌죄(弔民伐罪), 주발은탕(周發殷湯)의 표현요소

13. 조민벌죄(弔民伐罪), 주발은탕(周發殷湯)					
표현 방법	구분				
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	화살		조(弔)의 갑골문	
		감옥		죄(罪)의 갑골문	
		주 무 발 주 (武王伐紂)	진군 노선(서쪽-동쪽)		
		탕 왕 벌 걸 (湯王罰桀)	진군 노선(동쪽-서쪽)		
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도	시간
	특징		조(弔)의 갑골문 상형의 의미로 해석해온 화살, 죄(罪)의 글자 형태로 해석해온 감옥 또한 주무왕(周武王)과 성탕왕(成湯王) 폭군을 정벌한 역사 사건 및 진군 노선	슬로 모션 패스트 모션	4초



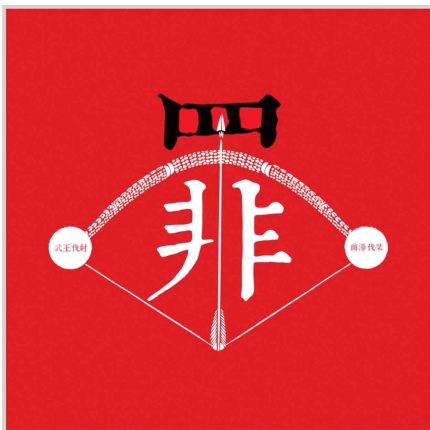
千字文・吊民伐罪・周發陰湯

백성을 구출하고 위국하기위해 폭군을 토벌하니
주주왕 회탕과 상임군 성왕이니라.



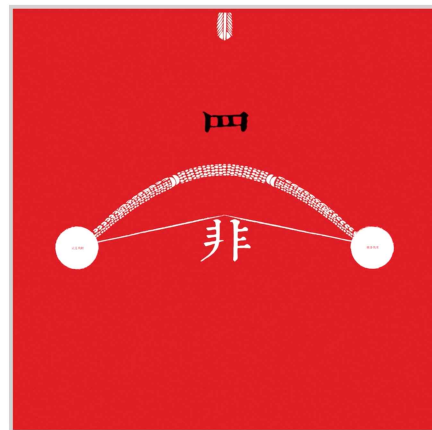
千字文・吊民伐罪・周發陰湯

백성을 구출하고 위국하기위해 폭군을 토벌하니
주주왕 회탕과 상임군 성왕이니라.



千字文・吊民伐罪・周發陰湯

백성을 구출하고 위국하기위해 폭군을 토벌하니
주주왕 회탕과 상임군 성왕이니라.



千字文・吊民伐罪・周發陰湯

백성을 구출하고 위국하기위해 폭군을 토벌하니
주주왕 회탕과 상임군 성왕이니라.

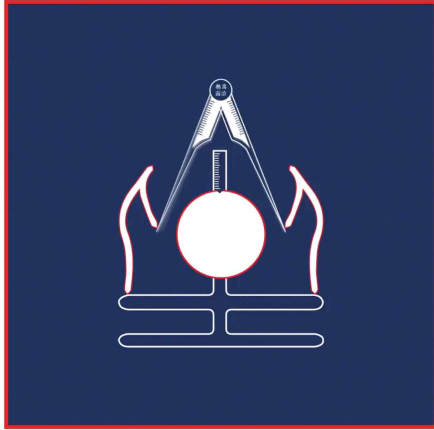
[그림 65] Animated GIF를 활용한 조민벌죄(弔民伐罪), 주발은탕(周發殷湯)의 표현

4.5.14. 좌조문도(坐朝問道), 수공평장(垂拱平章)

이 구절은 군주가 나라를 다스리는 방법 중에 규칙과 평등을 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 나라를 스스로 잘 돌아가게 하는 법의 중요한 구성요소인 귀(規)와 치(尺)를 핵심 조형요소로 정하고 '다스리려고 하지 않아도 다스려지는 정치(無爲政治)'와 평등을 유지하는 사회를 표현한다. 슬로 모션으로 국가의 규칙을 통해 평등을 나누는 것을 표현하고, 역동작을 통해 국가기관들이 질서 적, 순차적으로 돌아가는 것을 표현한다. 그리고 가속도 모션과 감속도 모션의 조화를 통해 국가기관들이 해당 운영 성질에 따라 급히 혹은 느리게 운행하는 것을 표현한다. 시간은 2초이며 다음<표 20> [그림 66]과 같다.

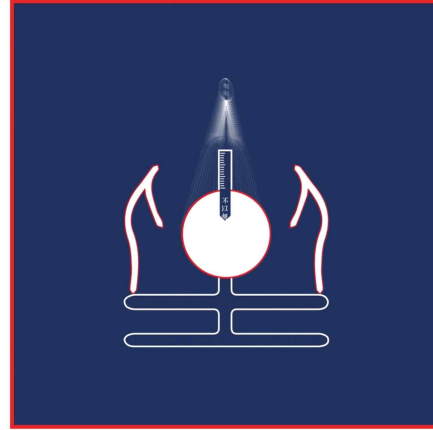
<표 20> Animated GIF를 활용한 좌조문도(坐朝問道), 수공평장(垂拱平章)의 표현요소

14. 좌조문도(坐朝問道), 수공평장(垂拱平章)					
표현 방법	구분				
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	좌조		좌의 한자	
		수공	무위이치(無爲政治)한 사회를 구축하기 위해 필요한 귀(規)와 치(尺)		
		평장	천칭		
Animated GIF 표현	표현 요소	이미지	속도	시간	
	특징	나라를 스스로 잘 돌아가게 하는 법의 중요한 구성요소인 귀(規)와 치(尺)	슬로 모션 패스트 모션 역동작	2초	



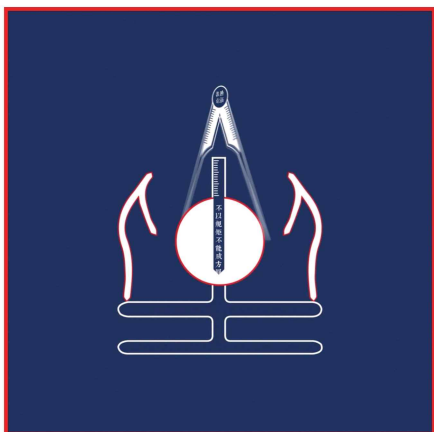
千字文・坐朝問道・垂拱平章

관공이 입조하여 치국의 도를 탐구하며
문 다스리려고 아득한 회로도 비치지 않아로 밝히기 처참로 태평하고
왕자의 지킴이 장엄하다는 것이다.



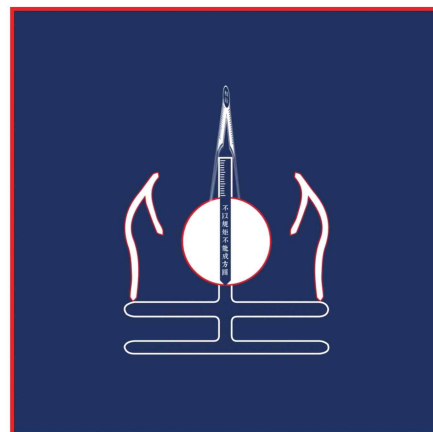
千字文・坐朝問道・垂拱平章

관공이 입조하여 치국의 도를 탐구하며
문 다스리려고 아득한 회로도 비치지 않아로 밝히기 처참로 태평하고
왕자의 지킴이 장엄하다는 것이다.



千字文・坐朝問道・垂拱平章

관공이 입조하여 치국의 도를 탐구하며
문 다스리려고 아득한 회로도 비치지 않아로 밝히기 처참로 태평하고
왕자의 지킴이 장엄하다는 것이다.



千字文・坐朝問道・垂拱平章

관공이 입조하여 치국의 도를 탐구하며
문 다스리려고 아득한 회로도 비치지 않아로 밝히기 처참로 태평하고
왕자의 지킴이 장엄하다는 것이다.

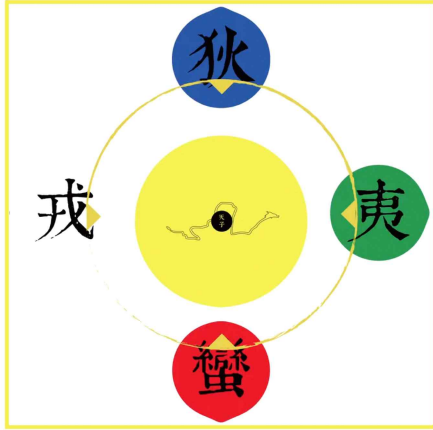
[그림 66] Animated GIF를 활용한 좌조문도(坐朝問道), 수공평장(垂拱平章)의 표현

4.5.15. 애육려수(愛育黎首), 신복융강(臣伏戎羌)

이 구절은 인군이 덕과 위엄(威嚴)을 통해 사방이 모두가 와서 신하(臣下)로 복종(服從) 하는 것을 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 중원문화(中原文化)를 대표하는 황하(黃河), 사방의 소속 민족의 별칭의 한자, 그리고 오방색을 핵심 조형요소로 정하고, 중국 역사의 변천 규율(規律) : 중원 문화와 사방 소속 민족문화 지간의 통일과 분리, 분리와 통일을 표현한다. 또한 슬로 모션을 통해 민족 융합(民族大融合)의 느릿한 과정을 표현하며, 역동작을 통해 민족 간의 융합과 분리를 표현하며, 패스트 모션과 가속 감속의 조화를 통해 탱탱한 질감을 부여하며 중원문화와 소속 민족들의 문화는 연뿌리는 끊어졌어도 그 속의 실은 이어져 있다는 것을 표현한다. 시간은 3초이며 다음 <표 21> [그림 67]과 같다.

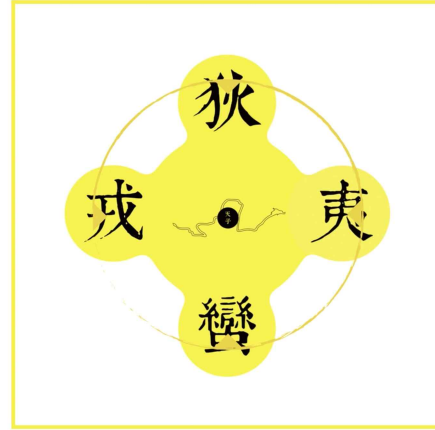
<표 21> Animated GIF를 활용한 애육려수(愛育黎首), 신복융강(臣伏戎羌)의 표현요소

15. 애육려수(愛育黎首), 신복융강(臣伏戎羌)				
표현 방법	구분			
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호
	내용	황하(黃河)		이코노 텍스트 시각 기호
		융강(戎羌)	사방의 소속 민족들의 별칭: 이(夷), 만(蠻), 융(西), 적(狄)	황하의 형태
		신복융강	오방색	
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도
	특징		중원 문화(中原文化)을 대표하는 황하(黃河), 사방의 소속민족의 별칭의 한자 또는 오방색	슬로 모션 패스트 모션 역동작
				시간
				3초



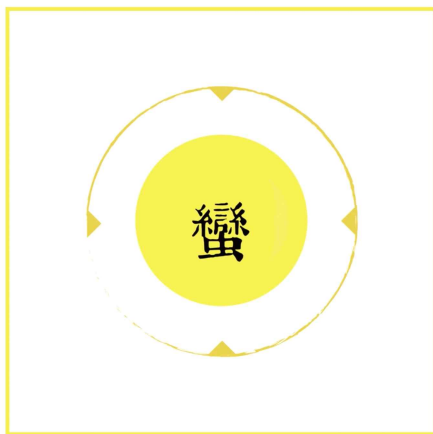
千字文・愛育黎首・臣服戎羌

명군이 천하를 다스릴 때 백성을 사랑하고 자강하여 종파주변
종과 갈갈은 국력이 마음껏 발휘 되어온다.



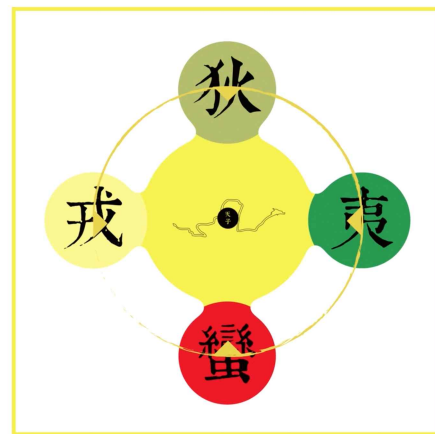
千字文・愛育黎首・臣服戎羌

명군이 천하를 다스릴 때 백성을 사랑하고 자강하여 종파주변
종과 갈갈은 국력이 마음껏 발휘 되어온다.



千字文・愛育黎首・臣服戎羌

명군이 천하를 다스릴 때 백성을 사랑하고 자강하여 종파주변
종과 갈갈은 국력이 마음껏 발휘 되어온다.



千字文・愛育黎首・臣服戎羌

명군이 천하를 다스릴 때 백성을 사랑하고 자강하여 종파주변
종과 갈갈은 국력이 마음껏 발휘 되어온다.

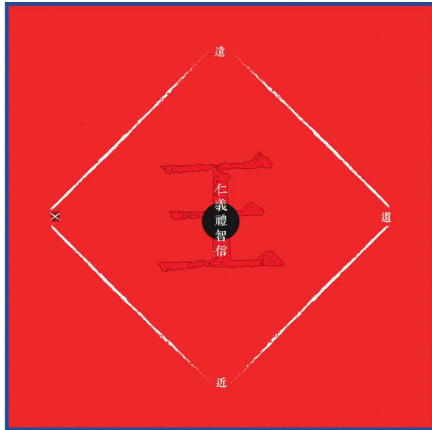
[그림 67] Animated GIF를 활용한 애육려수(愛育黎首), 신복용강(臣伏戎羌)의 표현

4.5.16. 하이일체(遐邇壹體), 솔빈귀왕(率賓歸王)

이 구절은 군주의 덕화(德化)가 멀리 미치어 모두 복종(服從) 하여 멀고 가까움이 없이 천하가 하나가 되는 것을 말한다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 멀고 가까움이 통일된 마차의 바퀴, 천인지(天人地)를 상징한 왕(王)의 한자, 그리고 인의예지신(仁義禮智信)이 담긴 왕도(王道)와 그의 반대인 패도(霸道)를 핵심 조형요소로 정하고, 왕도를 통해 다스리는 천하는 멀고 가까움이 없이 하나가 되는 것을 표현한다. 또한 패스트 모션을 통해 마차 바퀴가 굴러다니는 형태를 표현하며 천하는 크지만 하나가 되어 연결과 소통이 빨라지는 것을 표현한다. 역동작을 통해 멀리 와 가까이의 투시를 표현하며 원근 일체(遠近一體)라는 것을 표현한다. 그리고 정지된 인의예지신(仁義禮智信)을 통해 인의예지신(仁義禮智信)을 중심으로 실행한 왕도는 변하지 않는 별과 같은 진리라는 것을 표현한다. 시간은 4초이며 다음 <표 22> [그림 68]과 같다.

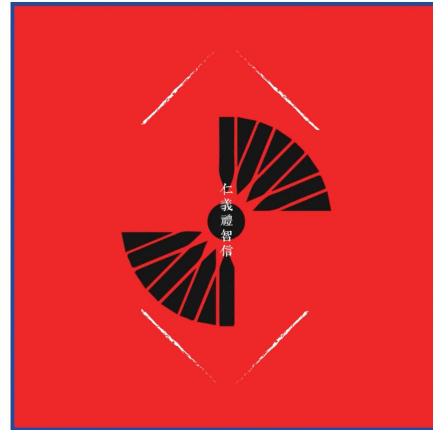
<표 22> Animated GIF를 활용한 하이일체(遐邇壹體), 솔빈귀왕(率賓歸王)의 표현요소

16. 하이일체(遐邇壹體), 솔빈귀왕(率賓歸王)					
표현 방법	구분				
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내용	마차 바퀴	마차 바퀴의 형태		
		왕(王)			천인지(天人地)
		왕도(王道)		인 의 예 지 신 (仁義禮智信)	
		패도			가새표
Animated GIF 표현	표현 요소		이미지	속도	시간
	특징		멀고 가까움이 통일된 마차의 바퀴, 천인지(天人地)를 상징한 왕(王)의 한자, 또한 인의예지신(仁義禮智信)을 담겨진 왕도(王道)와 그의 반대인 패도	패스트 모션 정지 화면	4초



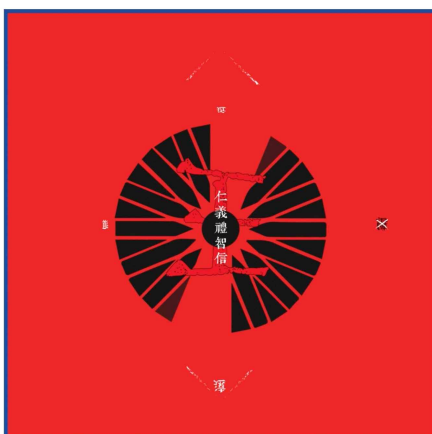
千字文・遐邇壹體・率賓歸王

멀거나 가깝거나 모두 통일되어 일체가 될 수 있다.
천부 모두 마음이 융화되어 한군체로 국동하게 된다.



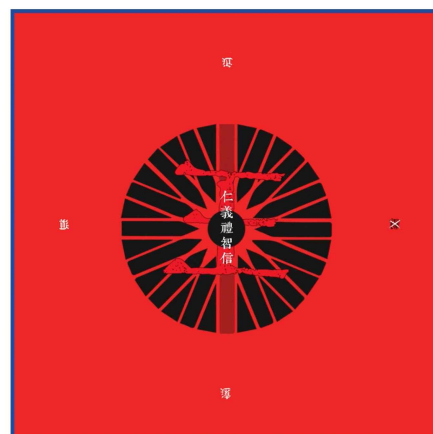
千字文・遐邇壹體・率賓歸王

멀거나 가깝거나 모두 통일되어 일체가 될 수 있다.
천부 모두 마음이 융화되어 한군체로 국동하게 된다.



千字文・遐邇壹體・率賓歸王

멀거나 가깝거나 모두 통일되어 일체가 될 수 있다.
천부 모두 마음이 융화되어 한군체로 국동하게 된다.



千字文・遐邇壹體・率賓歸王

멀거나 가깝거나 모두 통일되어 일체가 될 수 있다.
천부 모두 마음이 융화되어 한군체로 국동하게 된다.

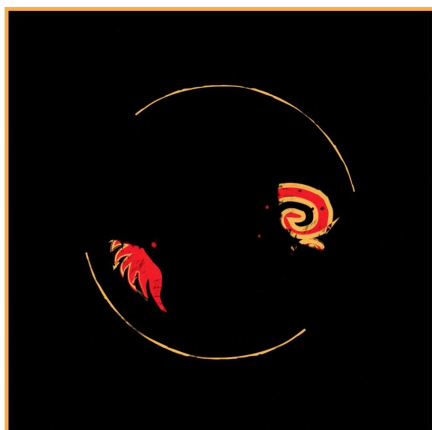
[그림 68] Animated GIF를 활용한 하이일체(遐邇壹體), 솔빈귀왕(率賓歸王)의 표현

4.5.17. 명봉재수(鳴鳳在樹), 백구식장(白駒食場)

이 구절은 명군성현(名君聖賢)에 의해 다스려지는 태평성세(太平盛世)를 묘사한 것이다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 땅에 있을 때 용(龍)의 형태인 백마(白馬), 그리고 상서로운 기운을 지니고 있는 태평성세의 상징인 용봉정상(龍鳳呈祥)을 핵심 조형요소로 정하고 평화로운 시대의 길조(吉兆)를 표현한다. 또한 패스트 모션을 통해 용의 행적이나 행동이 매우 신비스럽고 번개처럼 나타났다 구름처럼 사라지는 것을 표현한다. 그리고 봉황의 이미지가 화염을 분출한 후 사라지고 또다시 화염을 분출하는 모션을 통해 봉황열반(鳳凰涅槃)을 표현한다. 시간은 5초이며 다음 <표 23> [그림 69]과 같다.

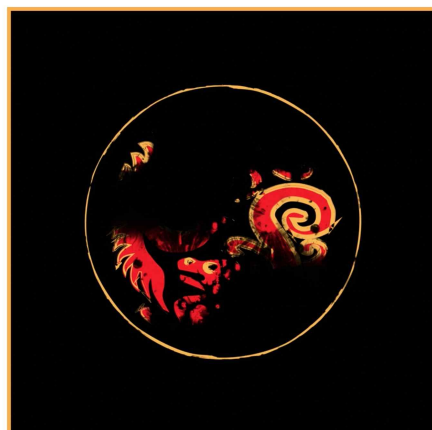
<표 23> Animated GIF를 활용한 명봉재수(鳴鳳在樹), 백구식장(白駒食場)의 표현요소

17. 명봉재수(鳴鳳在樹), 백구식장(白駒食場)				
표현 방법	구분			
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	이코노 텍스트 시각 기호
	내 용	백 마(白馬)와 용(龍)		땅에 있을 때 용(龍)의 형태
		용 봉 정 상(龍鳳呈祥)	용 봉 정 상(龍鳳呈祥)의 문양과 형태	
Animated GIF 표현	표현 요소		속도	시간
	특징		패스트 모션	5초



千字文・鳴鳳在樹・白駒食場

동황이 죽원에서 죽절제 줄고
백마가 초로강에서 먹이를 얻는 것은 나라가 태평함이며
뜻뜻아와 길조로다.



千字文・鳴鳳在樹・白駒食場

동황이 죽원에서 죽절제 줄고
백마가 초로강에서 먹이를 얻는 것은 나라가 태평함이며
뜻뜻아와 길조로다.



千字文・鳴鳳在樹・白駒食場

동황이 죽원에서 죽절제 줄고
백마가 초로강에서 먹이를 얻는 것은 나라가 태평함이며
뜻뜻아와 길조로다.



千字文・鳴鳳在樹・白駒食場

동황이 죽원에서 죽절제 줄고
백마가 초로강에서 먹이를 얻는 것은 나라가 태평함이며
뜻뜻아와 길조로다.

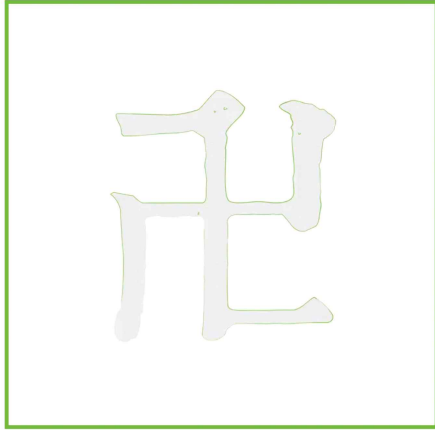
[그림 69] Animated GIF를 활용한 명봉재수(鳴鳳在樹), 백구식장(白駒食場)의 표현

4.5.18. 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)

이 구절은 성군(聖君)이 덕화를 통해 다스리는 세상에서는 사람은 물론 보잘것없는 풀과 나무들까지 그 은혜로운 덕이 미쳐 온 세상이 태평하다는 말이다. 이미지 요소는 앞장에서 살펴본 바와 같이 갑골문의 변화인 “化”자와 사람의 “人”자 및 풀의 “草”, 그리고 불교 중에 복과 덕을 상징하는 만(卍)자를 핵심 조형요소로 정하고 성군의 덕화가 천지만물(天地万物)인 사람과 동물뿐만 아니라 초목까지도 골고루 파급됨을 표현한다. 또한 슬로 모션을 통해 성군의 덕화가 사람과 초목에 천천히 골고루 파급되는 것을 표현한다. 그리고 패스트 모션을 통해 만(卍)자가 360도로 회전하며 복(福)은 천지의 곳곳에 도착하는 것을 표현한다. 시간은 6초이며 다음<표 24> [그림 70]과 같다.

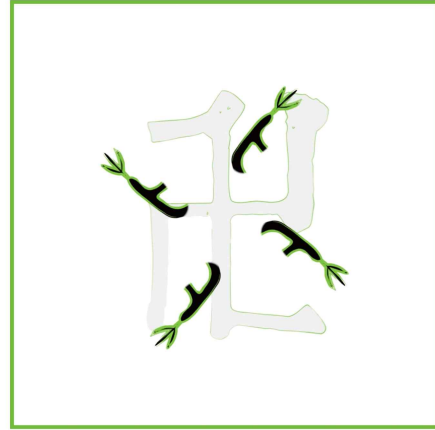
<표 24> Animated GIF를 활용한 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)의 표현요소

18. 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)				
표현 방법	구분			
시각 기호 해석	시각 기호 구분		이미지 시각 기호	텍스트 시각 기호
	내용	화피		화(化)의 갑골문
		초목		초(草)의 갑골문
		만방		불교의 卍
Animated GIF 표현	표현 요소		속도	시간
	특징		갑골문의 변화의 “化”자와 사람의 “人”자 풀의 “草”, 그리고 불교 중에 복과 덕을 상징하는 만(卍)자 슬로 모션 패스트 모션	6초



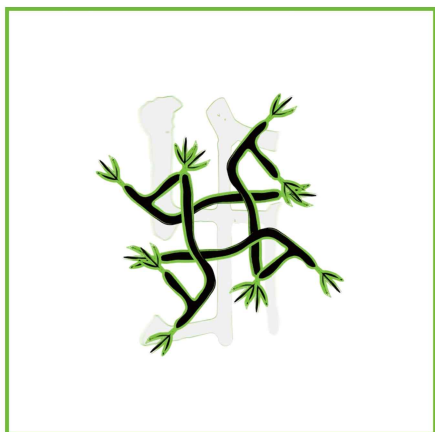
千字文・化被草木・賴及萬方

한글의 언획이 일곱개에만 머물 뿐만 아니라 초록색까지도 미치지
준택이 한획의 백성에게 골고루 미치지 못다.



千字文・化被草木・賴及萬方

한글의 언획이 일곱개에만 머물 뿐만 아니라 초록색까지도 미치지
준택이 한획의 백성에게 골고루 미치지 못다.



千字文・化被草木・賴及萬方

한글의 언획이 일곱개에만 머물 뿐만 아니라 초록색까지도 미치지
준택이 한획의 백성에게 골고루 미치지 못다.



千字文・化被草木・賴及萬方

한글의 언획이 일곱개에만 머물 뿐만 아니라 초록색까지도 미치지
준택이 한획의 백성에게 골고루 미치지 못다.

[그림 70] Animated GIF를 활용한 화피초목(化被草木), 뢰급만방(賴及萬方)의 표현

5. 결론

5.1. 연구의 결과

5.2. 연구의 한계점 및 향후 연구 과제

5. 결론

5.1. 연구의 결과

본 연구는 천자문(千字文) 안에 담겨 있는 지식, 철학 그리고 가치관을 더욱 많은 사람들에게 알려주고 싶은 계기로 천자문에 대한 시각 기호 해석과 Animated GIF를 활용해 표현한 연구이다. 본 연구는 두 단계로 나누어 진행하였다.

첫 번째 단계는 천자문의 내용을 시각적 기호 해석의 방법으로 도상화하였다. 천자문의 내용에는 인문, 역사 그리고 철학이 담겨 있으며 난해하고 이해하기 힘들다. 기호학은 서양의 철학이고 사람의 사고방식을 합리적으로 제시하는 학문이다. 이에 따라 천자문을 연구하는 과정에서 취득한 새로운 견해들을 더욱 합리적으로 해석하고 표현하고자 하였다. 또한 동양의 철학이 담겨있는 천자문과 서양의 사고방식 철학인 기호학의 조화를 통해 천자문을 새로운 시선으로 해독하기 위해 퍼스 삼원적 기호학의 내용을 도입하였다. 이에 따라 시각 기호를 이미지 시각 기호, 텍스트 시각 기호, 이코노 텍스트 시각 기호로 분류하였으며 이를 통해 천자문의 총 4부분 중 첫 부분인 세상 만물과 인문 역사를 연구 대상으로 하였으며, 뒤의 3부분과 연관되어있으며 전체 천자문의 총론이라고 이해할 수 있는 제1구절인 천지현황(天地玄黃), 우주홍황(宇宙洪荒)으로부터 제18구절인 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)까지의 내용을 시각 기호 해석 및 도상화하였다.

두 번째 단계는 도상화된 천자문을 Animated GIF 방법을 통해 표현하였다. Animated GIF는 5초 이내에 효율적으로 정보를 전달할 수 있으며 내용을 압축하여 스토리텔링이 약화될 수 있는 반면에 무한 반복(endless loop)을 통해 핵심적인 시각 조형요소를 강화하고 전달하고자 하는 요지를 신속히 전달할 수 있을 뿐만 아니라 관객의 호기심을 유발하며 주목받는 시간을 증가할 수 있는 기능이 있다. 제일 중요한 것은

다양한 환경에서 특별한 플러그인을 필요로 하지 않기 때문에 더욱 쉽게 광범위하게 사용할 수 있다. 이러한 Animated GIF의 특징은 고풍스러운 천자문을 오늘날 뉴미디어 시대에서 현대 사람들과의 거리감을 줄이고 더욱 효율적으로 많은 사람들에게 알려줄 수 있을 뿐만 아니라 조상들이 물려준 전통문화들을 새로운 방식으로 이어받는 것이라고 생각한다. 즉 두 번째 단계의 연구 결과는 앞부분과 같이 제1구절 천지현황(天地玄黃), 우주홍황(宇宙洪荒)으로부터 제18구절인 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)까지에 대한 Animated GIF 표현이다.

개인적으로 말하면 천자문은 저자가 어린 시절에 서예 공부를 통해 접한 전통문화이다. 그 시절에는 서예 공부에만 집중하였고 천자문에 담겨 있는 인문, 역사와 철학에 대한 관심과 이해는 깊지 않았다. 연령이 증가함에 따라 점차적으로 전통문화에 관심을 갖게 되면서 2016년 초부터 천자문에 대한 공부와 포스터 작업을 하기 시작하였다. 그리고 2016년에 천자문을 박사학위과정 졸업 작품의 주제로 정한 후 더욱 철저한 공부를 시작하였다. 제1구절부터 제18구절까지의 내용을 각 구절마다 그 뜻을 이해하고, 연상하고, 기호 해석하고, 도상화하였으며 맨 마지막 단계인 Animated GIF를 통해 표현하는 과정은 산 넘어 산이었지만 모든 난관을 극복하며 끝끝내 완성하였고 각 구절에 대한 작품을 완성할 때마다 이루어 형언할 수 없는 성취감을 느꼈다.

5.2. 연구의 한계점 및 향후 연구 과제

본 연구에서 지금까지 완성한 Animated GIF를 활용한 천자문의 시각 기호 해석의 내용은 제1구절인 천지현황(天地玄黃), 우주홍황(宇宙洪荒)으로부터 제18구절인 화피초목(化被草木), 퇴급만방(賴及萬方)까지이다. 이 부분은 천문, 지리, 인문, 정치, 역사, 신화 등 다양한 내용들이 담겨 있다. 저자는 약 1년이라는 시간 동안 장기적으로 작품을 진행한 이유로 이 부분에 대한 시각 기호 해석을 통한 도상 표현과 Animated GIF를

통한 천자문 표현의 시각적 패턴은 다양해졌으나 전체 작품의 일관성은 부족하다고 생각한다. 그리고 이 부분은 천자문의 제일 첫 부분이고 또한 뒤에 있는 3장과 연관되어있어 포괄적인 총론이라고 하지만 천자문은 무려 125구절인 커다란 내용으로 구성된 문장이다. 즉 본 연구는 천자문의 특징과 핵심이 담겨 있는 제1구절부터 제18구절까지의 내용을 시각 기호 해석 또한 Animated GIF를 통해 표현하였지만 전체의 천자문을 주도면밀하게 반영한 것은 아니다. 이에 따라 천자문의 뒤의 3부분 즉 사람의 도리를 설명하는 제2문단인 제19구절 개차신발(盖此身發)로부터 제51구절인 호작자미(好爵自靡) 까지, 또한 나라를 다스리는 방법을 설명하는 제3문단인 제52구절 도읍화하(都邑華夏)로부터 제81구절인 암수묘명(嚴岵杳冥)까지, 그리고 고요하고 안락한 전원생활을 설명하는 제4문단인 제82구절 치본어농(治本于農)으로부터 제124구절인 우몽등초(愚蒙等誚)까지를 향후 연구과제로 정하고 Animated GIF를 활용한 천자문의 시각 기호 해석의 내용을 질적으로 증가 및 확장할 필요가 있다.

본 연구는 천자문의 내용이 고풍스럽고 난해하며 또한 현대 사람들과 거리감이 있기 때문에 천자문을 더욱 직관적으로 관객에게 전달하기 위해, 그리고 저자가 천자문을 공부하면서 취득한 새로운 견해들을 더욱 합리적으로 해석하기 위해 퍼스 삼원적 기호학의 내용을 도입하여 시각 기호를 이미지 시각 기호, 텍스트 시각 기호, 이코노 텍스트 시각 기호로 분류하였다. 그중에 이미지 시각 기호와 텍스트 시각 기호로 해석된 천자문은 도상 또는 도상 기반으로 표현된 Animated GIF는 작품 중에 내포된 문자 설명 및 연관 키워드를 보지 않아도 쉽게 이해되며 해독성이 높은 것으로 반영된 반면에 이코노 텍스트를 통해 기호 해석하고 Animated GIF를 통해 표현한 내용들은 해독성이 떨어진다고 반영되었다. 작품 중에 내포된 문자 설명 및 연관 키워드는 중국 역사와 문화를 다소 알고 있는 관객들은 연상 법과 연관 법을 통해 이해가 될 수 있지만 외국인 혹은 동아시아 문화권의 영향을 받지 못한 관객들은 이해하기 힘들 것으로 사료된다.

본 연구가 비록 이와 같은 연구의 한계점들이 있지만 저자는 천자문의

단순한 문자 형식을 시각 기호 해석을 통해 도상화하고 이에 따라 Animated GIF의 방식으로 표현하는 것이야말로 더욱 많은 사람들이 천자문을 쉽게 접하고 재미있게 이해하고 공부할 수 있는 방법일 뿐만 아니라 전통문화를 계승하고 미디어 시대에서도 전통문화가 크게 이채를 떨 수 있는 지름길이라고 확신한다.

참 고 문 헌

단행본

- Peirce, C., 「Philosophical Writings of Peirce」, New York : Dover, 1955
- 清, 汪嘯尹「千字文釋義」, 孫謙益參注, 中國出版社, 1991
- 하인츠 크로웰, 「현대 커뮤니케이션디자인」, 최길렬 옮김, 도서출판국제, 1993
- 노만 브라이슨 외 지음, 「기호학과 시각예술」, 김윤희, 양은희 옮김, 서울 : 시각과 언어, 1995
- 루돌프 아른하임, 「미술과 시지각」, 미진사, 1996
- James D. Murray and William Vanryper, 「Graphics File Formats」, Reilly& Associates, Inc., 1996
- 소두영, 「상징의 과학 기호학」, 인간사랑, 1996
- John Miano, 「Compressed Image File Formats」, 1999
- 마르틴 줄리, 「영상 이미지 읽기」, 문예출판사, 1999
- 찰스 왈쉬래거 ; 신디아 부식-스나이드 공저, 「디자인의 개념과 원리」, 원유홍 옮김, 안그라픽스, 2003
- 박영원, 「광고디자인 기호학」, 범우사, 2003
- 한순미, 김선, 박숙희, 이경화, 성은현, 「창의성: 사람·환경·전략」, 학지사, 2005
- 찰스 샌더스 퍼스, 「퍼스의 기호 사상」, 김성도 편역, 민음사, 2006
- 대니얼 챈틀러, 「미디어 기호학」, 소명출판, 2006
- 데이빗 크로우, 「기호학으로 읽는 시각디자인」, 박영원 옮김, 안그라픽스, 2006
- 한림학사, 「통합논술 개념어 사전」, 청서출판, 2007
- 장일 외, 「영상과 커뮤니케이션:현대사회와 영상문화」, 에피스테메, 2008
- 서정남, 「영화서사학, 생각의 나무」, 생각의나무, 2009

학술지 논문

- 박일우, 「현대 사회와 기호 / 특집 : 시각기호학 ; 도상 기호의 실체」, 기호학 연구, 1995
- 정후수, 「천자문 구성과 가치에 대한 연구」, 동양고전연구 No.11, 1998
- 김세환, 「천자문의 유래와 대의 고찰」, 중국학연구 No.42, 2007
- 임현혁, 「색채감성을 적용한 모션그래픽 교육 기법 연구」, 경희대학교 부설 디자인연구원, Vol.11 No.1, 2008
- 조용근, 「모션그래픽에서 모션 분류체계에 관한 연구」, 디지털디자인학연구, Vol.9, No.1, 2009
- 송병열, 「천자문류(千字文類)의 변용(變容)과 성격(性格) 고찰(考察)」, 漢文學論集 제30집, 2010
- 최병일, 「모션그래픽 디자인의 기초 교육에 관한 연구」, 디지털디자인학연구, Vol.10, No.3, 2010
- 박수진, 김치용, 「모션그래픽을 활용한 영상환경변화 연구」, 한국멀티미디어 학회 추계학술발표대회 논문집, Vol.13, No.2, 2010
- 이윤정, 「모션그래픽의 구성요소에 따른 표현 분석」, 한국디자인지식학회, Vol.22, 2012
- 이윤정, 「모션그래픽의 구성요소에 따른 표현 분석」, 한국디자인지식학회, Vol.22, 2012
- 허진, 「시각기호의 의미작용에 대한 이해와 해석범주에 대한 고찰」, 한국콘텐츠학회논문지 12(7), 2012
- 강태임, 「시각 커뮤니케이션 요소로 분석한 모션그래픽 광고 사례연구」, 한국디자인지식학회 디자인 지식저널, Vol.26, 2013
- 박병철, 「한국의 四體千字文과 일본의 三體千字文 비교 연구」, 국어국문학, (163), 2013

학위 논문

Murphey, M. G., 「The Development of Peirce's Philosophy」, Havard University, 1961

장은영, 「지표 기호(indexical sign)의 시각 표현 연구」, 이화여자대학교 대학원, 1996

남윤재, 「인간-컴퓨터 상호작용에서의 청각 인터페이스에 관한 연구」, 연세대학교 대학원, 2000

임재훈, 「모션그래픽에서의 시지각에 관한 연구」, 경성대학교 디지털디자인대학원, 2003

백창렬, 「커뮤니케이션 수단으로서의 모션그래픽스에 관한 연구」, 숙명여자대학교 대학원, 2005

이푸로니, 「픽토리얼 타이포그래피에서의 모호성 연구-아이코 텍스트를 중심으로」, 서울대학교 대학원, 2007

송진원, 「사회적 디자인의 표현특성에 관한 연구 : 퍼스의 기호학적 분석을 중심으로」, 홍익대학교 산업미술대학원, 2010

이윤정, 「화면구성에 따른 시지각 반응에 관한 연구」, 경성대학교 디지털디자인전문대학원, 2010

최현주, 「시각적 기호를 활용한 창의성 개발 미술교육 지도방안 연구 : 중학교 2학년을 대상으로」, 한양대학교 대학원, 2010

목선희, 「패키지디자인 기호의 의미작용연구 : 화장품 브랜드를 중심으로」, 중앙대학교 대학원, 2012

화양, 「모션그래픽의 감성 표현에 관한 연구」, 영남대학교 대학원, 2014

웹 사이트

https://en.wikipedia.org/wiki/Thousand_Character_Classic
<http://blog.daum.net/spaceandtime/1273>
<http://cafe.naver.com/spekingchina/73>
<http://blog.naver.com/shinc0503/220580974899>
<http://blog.naver.com/shinc0503/220580974899>
<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=bhjang3&logNo=140166799690>
<http://blog.naver.com/y0507j/40191772119>
<http://blog.naver.com/bjgim21/130164915063>
<http://nvnlee.tistory.com/159>
<http://jack7kim.blog.me/220852907068>
<http://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=13&dirId=130102&docId=208900642>
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1666909&cid=41748&categoryId=41752>
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1171426&cid=40942&categoryId=31530>
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1666909&cid=41748&categoryId=41752>
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=815159&cid=50376&categoryId=50376>
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1955679&cid=42607&categoryId=42607>
<http://www.diyifanwen.com/tool/qianziwen/>
http://blog.sina.com.cn/s/blog_64c8c45b0102egel.html
http://blog.sina.com.cn/s/blog_514568950102vph5.html
http://blog.sina.com.cn/s/blog_e70633680102v6cy.html
<http://blog.wendu.cn/space.php?uid=71726&do=blog&id=454695>
<https://www.douban.com/note/210389926/>
<https://baike.baidu.com/item/%E5%BE%8B%E5%90%95>
<http://xh.5156edu.com/hzyb/a20708b47320c78722d.html>
http://www.360doc.com/content/14/0618/16/6207320_387801931.shtml
<http://m.slkj.org/c/8867.html>
<https://zhidao.baidu.com/question/316265038.html>
<https://www.duitang.com/blog/?id=76200646>
<http://v.baidu.com/v?s=8&word=%BD%E2%B6%C1%C7%A7%D7%D6%CE%C4&fr=alal1>

Abstract

Utilizing Animated GIF for Interpretation of Visual signs for Thousand Character Classic

LI QIANG

Department of Design
College of Fine Arts
The Graduate School
Seoul National University

The purpose of this study is to let more people comprehend the knowledge and value of the Thousand Character Classic by analyzing the Visual signs and the research of Animated GIF to express the Thousand Character Classic.

Thousand Character Classic is the collection of Chinese four-character poems written by Xingsi Zhou who was under the Emperor of Liang Wu's order in the Liang Dynasty.

Four words made a read, four reads made a sentence. In total, there are 125 lines that composed Thousand Character Classic, which simply expressed the knowledge of humanities, the philosophy and the history.

Visual Communication is the tangible product that reflects and represents cultural phenomenon, also, it is the figurative expression of Visual signs. Therefore, for the research of the Thousand Character Classic, not only should it start from the design perspective, but also need to have the thorough and detailed analyses.

Compared with the past, nowadays people can get the visual information more easily in the network era. Thus, people spend less and less time while gazing at the visual expressions which contain a general content and form. Therefore, it becomes very important to have an emotional resonance in a short time. Animated GIF, as one type of Motion Graphics, is able to effectively communicate the information within 5 seconds. Although the compressed and simplified contents may weaken the narrativity, the core of visual elements is reinforced by endless loop, which produces a stronger visual impact and promotes people's curiosity so that gazing time will be increased.

Based on the background above, the main contents and methods of this study is mainly as follows:

Firstly, by studying existing literatures and research analyses, this paper explores the origin and the details of Thousand Character Classic, and it concludes Thousand Character Classic has the features in summarization, literary quotation and education.

The study scope is confirmed from the first sentence (The sky was black and the earth was yellow, the universe was vast and a dark whole) to the eighteenth sentence (The grace of a virtuous monarch will nourish the grass and trees, And benefit the whole empire on many hands).

Secondly, In order to make the visual expression of the notes and own understandings in the process of research more intuitive and reasonable, by integrating Eastern and Western cultures that interpret

the Thousand Character Classic from a fresh angle, the Peirce's Theory of Signs is also imported into this study. Based on the trichotomy of Peirce's Theory of Signs, the paper classifies visual sign as Image Visual Sign, Text Visual Sign and Iconotext Visual Sign from which the paper carries out the visual signs analysis and graphical representations for Thousand Character Classic.

Finally, the paper expounds necessity of using Animated GIF to express Thousand Character Classic through the technical background of Animated GIF and the characteristic of Thousand Character Classic. Also, the paper extracts the visual expression elements in Animated GIF from the components of Motion Graphics. From this, the graphical Thousand Character Classic is expressed in a Animated GIF way.

The end result can be divided into two aspects:

1. By combining the notes of Thousand Character Classic and the own understandings from reaserch, the paper makes the graphical representations for Thousand Character Classic .

2. The papere gives the graphical Thousand Character Classic an animated expression based on the technical background of Animated GIF.

Keywords : Thousand Character Classic, Visual Sign, Animated GIF

Student Number : 2015-30762

E-mail : 331737836@qq.com